VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº19

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE









ROCKBAND

PARA 360, PS2 Y PS3. MÁS QUE UN SIMULADOR: CREARÁS TU PROPIO GRUPO

HAZLO TÚ MISMO
DESARROLLO CASERO EN LAS NUEVAS CONSOLAS

GLOBUS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
00019
8 413042 500971

LO MÁS FAR CRY 2 **SPORE** ALONE IN THE DARK **KANE & LYNCH** RATCHET & CLANK: FUTURE **NIGHTS**
NUEVO METROID PRIME 3 **PGR4** SEGA RALLY **SKATE** FIFA08 **LAIR** QUAKE WARS **PRO EVOLUTION SOCCER 2008**

FARCRY 2

TONY HAWK'S
PROVING GROUND

SPORE

KANE & LYNCH
DEAD MEN





TELONEROS:HELLGATE:LONDON,
ALONE IN THE DARK Y MÁS...

SEGA RALLY



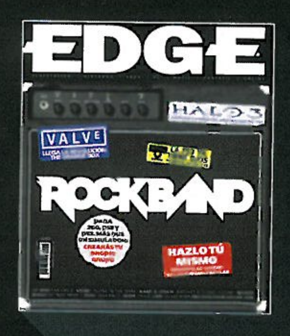
singstar

JAM
SESSIONS

L·A·I·R

ENEMY
TERRITORY
QUAKE WARS

METROID
PRIME 3
CORRUPTION



No quieres ser una estrella del rock? pues serás de los pocos, de ahí el éxito de juegos como *Singstar* –analizamos en este número la nueva versión para PS3, que es muy interesante y ha sacado un ocho, pero que se retrasa su salida– y otros similares. Lo que nos propone *Rock Band* va mucho más allá y estamos seguros de que será un éxito, como prodrás comprobar en el exclusivo reportaje.

En este número también te recomiendo los dos análisis de juegos de fútbol –*PES 08* y *FIFA 08*– que te sorprenderán ya que en esta versión *FIFA* gana por un punto a *PES* y yo mismo me preguntaba como era posible, si lees el texto lo comprenderás, y si pruebas los juegos lo verás muy claro. Otro de los superjuegos analizados que tienes que leer es *Halo 3,* muy pocas veces verás una nota de 10 en nuestros análisis y *Halo 3* lo tiene y merecido, seguro que muchos de los poseedores de una 360 no esperaba tener un catálogo tan amplio y bueno de juegos para esa consola.

Por último, estoy seguro de que todos quieren saber nuestra opinión sobre la bajada de precio, y de prestaciones, de las nuevas versiones de la PS3. No deja de ser una buena noticia que los precios permitan a más usuarios acceder a una nueva consola, aun disgustando a los que pagaron mucho más por ella. Otra cosa muy diferente es que se eliminen prestaciones aunque no muchos las utilicen o las quieran pagar.

Para terminar quiero dar la bienvenida a la nueva revista exclusiva para Nintendo: NGAMER. Cómprala, esta llena de regalos y seguro que no te decepciona.

AITOR URRACA, DIRECTOR. 





SUMARIO

NÚMERO 19

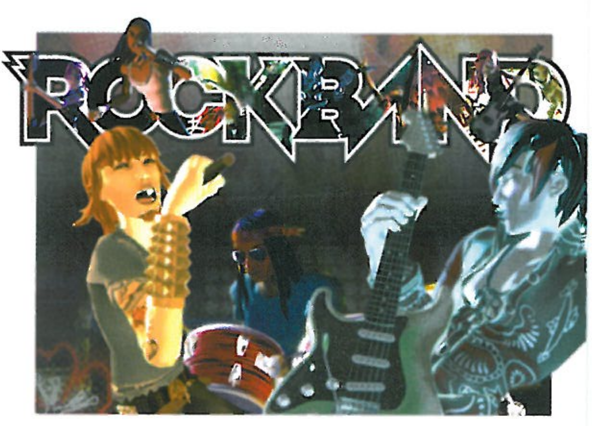
Este mes











Todos los meses

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. imp. 03/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

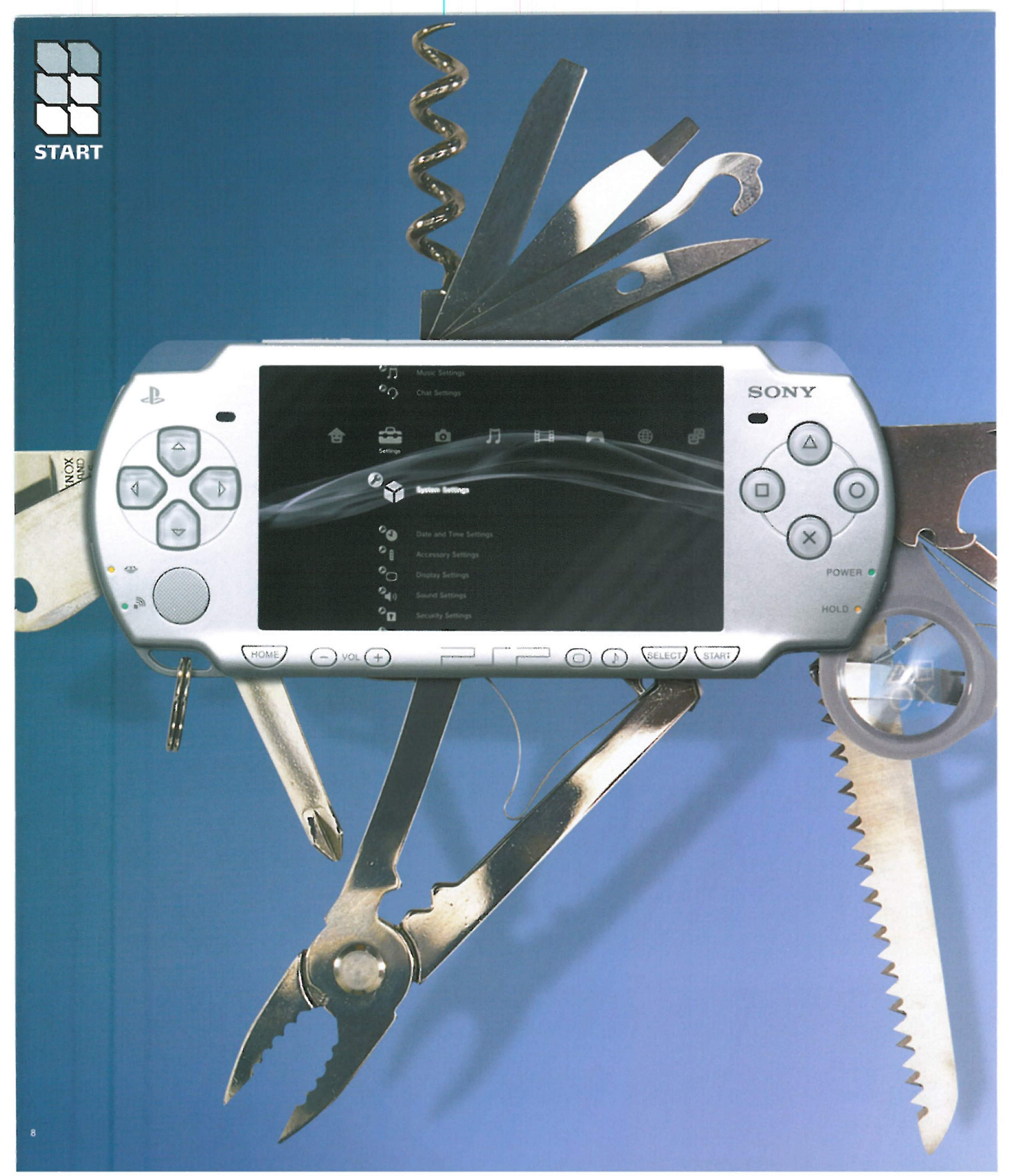
Nuevo

START








START
Music Settings
Chat Settings
Settings
System Settings
Date and Time Settings
Accessory Settings
Display Settings
Sound Settings
Security Settings
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START



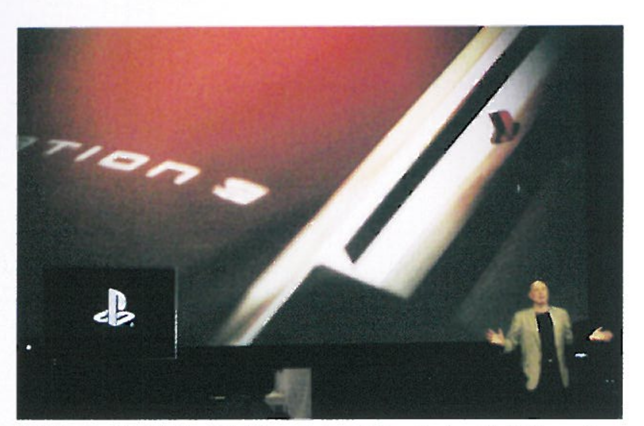
HARDWARE

¿Es el hardware multiusos la solución?

La conferencia de prensa de Sony en Leipzig incorporó aún más funciones a la familia PlayStation, pero, ¿qué pasa con los juegos?

La anunciadísima nueva entrega de juegos de nueva generación para PS3 ya está en la calle: *Warhawk*, *Lair* y *Heavenly Sword*. Y, aunque son fundamentales para aumentar las ventas de la consola, que siguen a la zaga de sus competidores, no han logrado alcanzar la categoría de imprescindibles que Sony necesita. Mientras, el presidente de Square Enix, Yoichi Wada, ya ha advertido de que el futuro de la PS3 será "duro" si Sony no aclara si prefiere que la consola sea una máquina para jugar videojuegos o un centro de entretenimiento global. En este contexto se desarrolló la conferencia que dio el presidente de SCEE, **David Reeves,** en la reciente Games Convention de Leipzig,. De nada le sirvió el anuncio de que PS3 había tenido una curva de ventas más rápida que PS2 en los tres primeros meses, ni la ambiciosa previsión de ventas de 140 millones de consolas PlayStation en Europa para el año 2010 (según datos de Sony, en marzo de 2007 la empresa había vendido alrededor de 95 millones de PS1s, PS2s y PSPs en la región). Pero, vista desde fuera, la conferencia no contribuyó demasiado a conjurar los temores de Wada, que considera a Sony incapaz de construir una base sólida que demuestre el atractivo de su hardware. Porque se centró en sus planes para convertir la PS3 y la PSP en máquinas de entretenimiento multiusos. Precedida por la promesa de "convertir la PS3 en el centro de tu experiencia de entretenimiento", Play TV, el anunciado accesorio de televisión digital Freeview de PS3, permitirá a la consola procesar señales SD y HD y grabarlas en su disco. Este sistema de diseño tiene previsto su lanzamiento en el Reino Unido a principios de 2008, y permitirá a los usuarios exportar grabaciones e imágenes de su televisión doméstica desde internet hasta sus PSPs, utilizando Remote Play. Esta propuesta,

El presidente de Square Enix, Yoichi Wada, advierte de que el futuro de la PS3 será "duro" si Sony no clarifica la identidad de su consola



David Reeves, de SCEE, describió el lanzamiento de PS3 en términos triunfalistas, probablemente anticipando la nueva política de negocios de Sony para estas navidades.



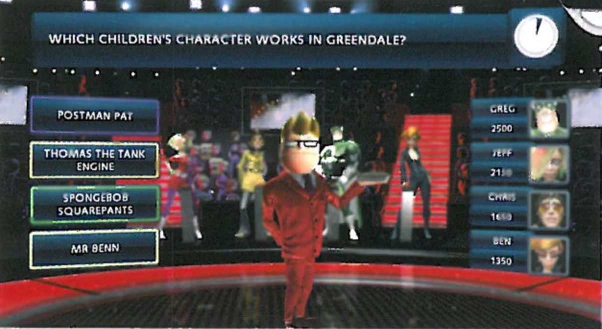


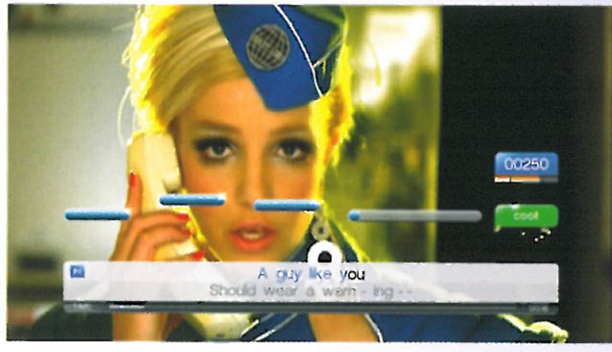
Go! Explore (arriba) añade al hardware de PSP la funcionalidad de la navegación, junto con multitud de otros complementos ajenos a los videojuegos.





Mientras compañías como Nokia impulsan el juego para móviles, Sony trabaja en sentido contrario. Con apoyo de BT, la PSP se convierte en un potente instrumento de comunicación.





Tal vez al público de los juegos sociales le convenza hacerse con la consola de 40 G. por 400 euros a cambio de no tener retrocompatibilidad ni lector de tarjetas. O a lo mejor se incline por la rebaja de 100 euros en la consola de 60 Gigas.

de interés innegable, está orientada a aumentar las ventas de consolas portátiles. Y, con toda seguridad, las ventas también mejorarán gracias a las promesas de Reeves, que anunció que la consola incorporará más accesorios a la lista de periféricos externos al juego incluidos en el sistema Go!. Go! Messenger, por ejemplo, realizado en colaboración con BT, ofrecerá mensajes instantáneos, además de un chat de imagen y voz a través de Go! Camera de Sony. Go! Explore, por su parte, es un accesorio de navegación por satélite de aspecto convincente con una interfaz 3D muy conseguida, que incorpora los edificios más emblemáticos. Y además se distribuirán contenidos de Sky TV en PSP, incluyendo deportes, entretenimiento, cine, música y animación, gracias a un servicio llamado Go! Video Download. Con opciones de suscripción y de pay-per-view, los usuarios podrán descargar contenidos a sus PSPs a través de wifi, o vía PC, transfiriéndolos con una conexión USB.

Aunque estos accesorios puedan parecer atractivos para los fanáticos de la tecnología, es difícil que logren atraer a ese gran mercado de jugadores casuales al que Nintendo se ha dirigido. Así que Reeves dedicó el resto de su conferencia de prensa a reafirmar el compromiso de Sony con los "juegos sociales", como *Buzz* y *SingStar*. Es en estos juegos, y en todos aquellos que utilizan el hardware PlayStation Eye (ver la página siguiente), donde Sony está esforzándose al máximo para diferenciar sus ofertas de las de Nintendo y Microsoft. Para *SingStar* y *Buzz* es fundamental la PlayStation Network, que permitirá distribuir canciones extra y preguntas de concurso. *SingStar* ofrecerá vídeos de actuaciones realizados por los usuarios y los jugadores de *Buzz* podrán colgar sus propias preguntas de concurso y descargar las que hagan otros usuarios. Junto a la posibilidad de comprar *Warhawk* a través de su tienda, esto es otra indicación del continuo compromiso de Sony para convertir la PlayStation Network en un elemento esencial de la imagen de PS3. Reeves informó de que se han creado hasta el momento 645.000 cuentas PS3, lo que supone casi la mitad de la base europea de usuarios. Desgraciadamente, el servidor parece plantear problemas con el modo multijugador online de *Warhawk*, y hay muchos usuarios de PS3 que se quejan de que la descarga de contenidos de la red se interrumpe o se eterniza. Todo ello contribuye a convertir PSN en una experiencia menos agradable que Xbox Live. Entre los puntos positivos, están el anuncio de la nueva consola de 40 G. a 400 €, con lo que Sony por fin puede conseguir una oferta atractiva a los jugadores más *casuals*, que son el objetivo al que inteligentemente se dirige la estrategia de juego social de Sony. Es cierto que la base instalada de PS3 está formada en su mayoría por jugadores comprometidos, con los ojos firmemente puestos en juegos como *Killzone 2*, *Metal Gear Solid 4* y *Drake's Fortune*. Pero es fácil imaginar que ese público más amplio al que parecía dirigirse la conferencia de prensa de Leipzig ya ha optado por comprar Wiis y DSes. Será interesante ver qué supone para el perfil de la consola el recorte de precios de la consola de 60 G. a 500 euros y la llegada de la consola de 40 G. (sin retrocompatibilidad) a 400 euros. Hay que valorar ese anuncio que ha hecho Sony, así como el de el mando DualShock 3 con vibración, sin perder el control de movimiento, o la PS3 ceramic white, como un signo de que está centrando su estrategia y mejorando la imagen de la marca de cara a Navidades. Y, actualmente, la imagen es más importante que nunca. Que se lo digan a Microsoft.



Su tecnología Blu-ray puede justificar su precio, pero el nuevo formato de disco debería favorecer de verdad las ventas. Para el jugador medio, el accesorio Play TV (abajo) será quizá una propuesta más atractiva.

Eye abre el juego

Los primeros títulos

Aunque el hardware apareció ya en el verano, el primer software de Playstation compatible con Eye ha llegado por fin para aprovechar una resolución cuatro veces mayor, una tasa de frames duplicada y el doble de sensibilidad de la del viejo hardware EyeToy. *Aqua Vitae* no es más que un salvapantallas con peces tropicales, a los que se da de comer frotando los dedos sobre la superficie del acuario virtual. *Trials Of Topoq* es un juego de bolas construido sobre distintos niveles que muestran contenidos de video individualmente: cuando el jugador mueve los brazos y el cuerpo, puede levantar distintas zonas del suelo, creando cuestas y áreas donde las bolas se quedan retenidas cuando ruedan cuesta abajo. Puede ser muy irritante, porque el jugador nunca mueve la bola realmente al mover su cuerpo, sino que la empuja con una serie de bloques que aparecen como resultado de ese movimiento.

EyeToy tuvo usos más innovadores con el paso del tiempo, y las posibilidades de PS Eye en el online aún están por explorar

El mejor de los títulos "de lanzamiento" es, con mucho, *Operation: Creature Feature*. Este juego presenta unos pequeños monstruos llamados 'blurbs' que son atraídos por el movimiento de la cámara, y que tienen que ser guiados a través de unos laberintos. Su respuesta al movimiento del jugador es rápida, en especial si se utilizan los "hazz hands". Combinado con sus extraños sonidos, el juego se convierte en un entretenimiento muy ágil. La experiencia es breve, pero muy divertida, y parece uno de los primeros juegos de "detección de cámara" que merecen un elogio sin reservas. Ni este juego ni *Trials Of Topoq* podría existir de la misma forma con otra interfaz. *Eye Of Judgment*, como título de lanzamiento no oficial, contrasta con los otros, y destaca por utilizar la tecnología de una forma más arcaica que cualquier otro juego que pretenda tener una jugabilidad innovadora. Da la sensación de que la falta de animaciones específicas de batalla se debe a que no han aprovechado la ocasión más que a un propósito, y el hecho de que las interacciones con las imágenes digitales producidas por las cartas puedan adoptar sólo tres formas sugiere que el estudio acepta ya que el título se venderá sólo a una público ya entregado, en lugar de tratar de captar nuevos jugadores. Además de estos títulos, se están produciendo otras incorporaciones que utilizan tecnología PS Eye a un nivel más sencillo: *Snakeball*, un juego que en otras circunstancias no merecería atención, ofrece a los jugadores la posibilidad de poner su propia foto en sus vehículos, y *Singstar* permite a los usuarios grabar sus interpretaciones (ver pág. 89). EyeToy tuvo usos más innovadores con el paso del tiempo con cosas como *EyeToy Kinetic*, por ejemplo. Las amplias posibilidades para el juego online de PS Eye (que puede grabar sonido y mostrar desde un panorama del juego completo hasta un simple plano de la cabeza y los hombros del jugador) están aún por explorar.

El hardware PlayStation Eye es tan sólido como cabe esperar, y supera en mucho a sus predecesores en capacidad de procesamiento.



Aqua Vitae es tan divertido como cualquier salvapantallas, y la interactividad que le da PS Eye no le aporta mucho. Pero se puede elegir qué tipo de peces se ven en el acuario (no hay que olvidar que hay gente que compra este tipo de DVDs).









De arriba abajo: *Eye Of Judgment*, *Operation: Creature Feature*, *Snakeball*, y *Trials Of Topoq*. Cada juego hace su propio uso de los datos importados por PS Eye, y demuestran que en el futuro veremos juegos Eye de diseño más experimental.

MÁS DE 100 PÁGINAS

Repletas de los análisis, artículos, reportajes y concursos exclusivos.

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Link se estrena en Nintendo DS con una gran aventura.

SUPER MARIO GALAXY

Te avanzamos en profundidad el mejor juego de Wii, y contamos los días hasta su lanzamiento.

¡Y MUCHO MÁS!

FIFA, Resident Evil, Metroid, MySims, Rayman, Sonic... ¡todas las novedades de Nintendo DS y Wii!





EN PORTADA

DOS CONSOLAS EXCLUSIVAS

Una Wii y una DS pintadas en exclusiva para NGamer, y una estatuilla dorada de Link y Epona

PREMIO DIRECTO ¡SIN SORTEOS!

Rasca y gana. Sabrás desde el primer momento si has ganado un juego para tu consola.

LOS MEJORES TRUCOS

Para sacarle todo el partido a tus juegos, una completa guía de 68 páginas.

¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO!

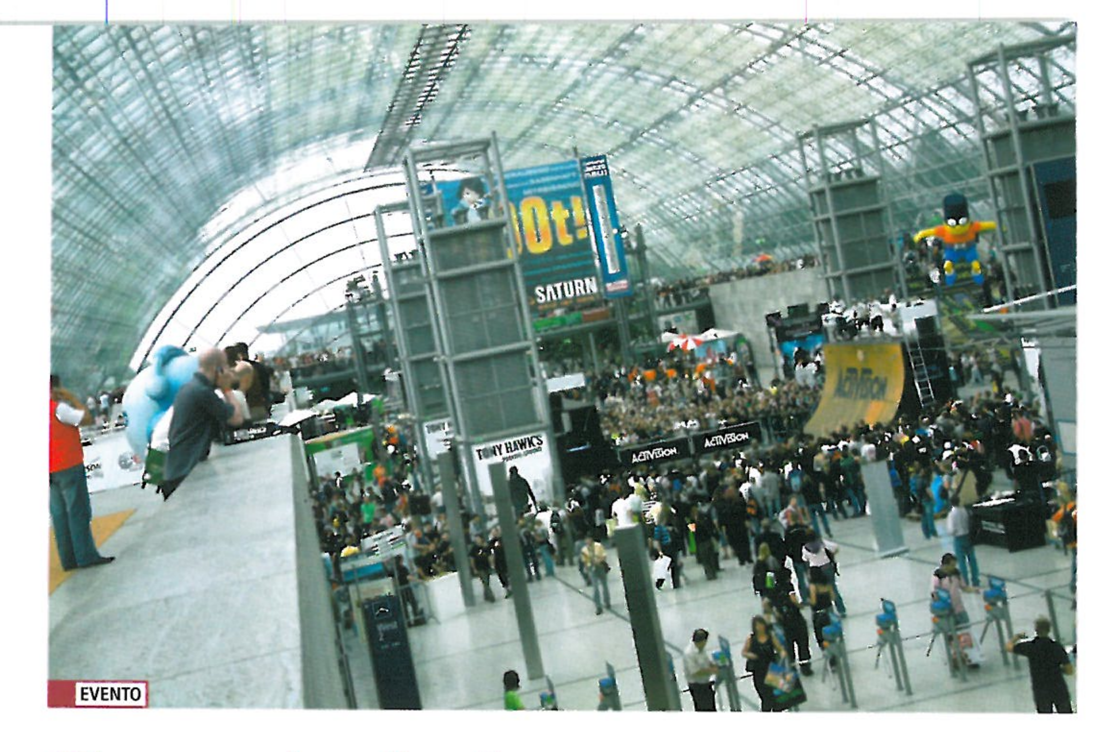


"La administración bloqueó los sistemas de Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo DS cuando vió que su software permitía a los usuarios enviar o recibir señales de radio. Temían que los terroristas pudieran usarlos para hablar con sus secuaces y planear una carnicería. En un informe revelado por *The Sun*, los expertos advertían de que la primera PS 2 –permitida en las cárceles– podía ser modificada para organizar chats ocultos".
The Sun revela una impactante conexión terrorista a través de las consolas.

"La moda del pixelado nos viene muy bien. Nuestros gráficos parecen ahora igual que hace siete años".
El jefe de diseño Sulka Haro celebra el estilo de *Habbo Hotel* en la Conferencia de Desarrolladores de Austin.

"Ni Sony ni Insomniac han profanado la Catedral de Manchester en *Resistance*. Lo han hecho las Quimeras... Cuando llega la calma, cuando la catedral se vacía y el jugador puede explorar su lúgubre interior... es el momento de reflexionar, incluso de meditar sobre la relación entre Dios, el Hombre y lo extraño".
El investigador, crítico y diseñador de juegos Ian Bogost defiende con entusiasmo el shooter de Insomniac.

"[El control de movimiento] está volviendo locos a algunos críticos, que parecen detestar todo lo que se mueve, ya sea dándole notas absurdamente bajas a *Wii Sports* o convirtiendo a Lair en el nuevo enviado del diablo".
El director de Factor 5, Julian Eggebrecht, cree que su juego no ha sido bien entendido.



EVENTO

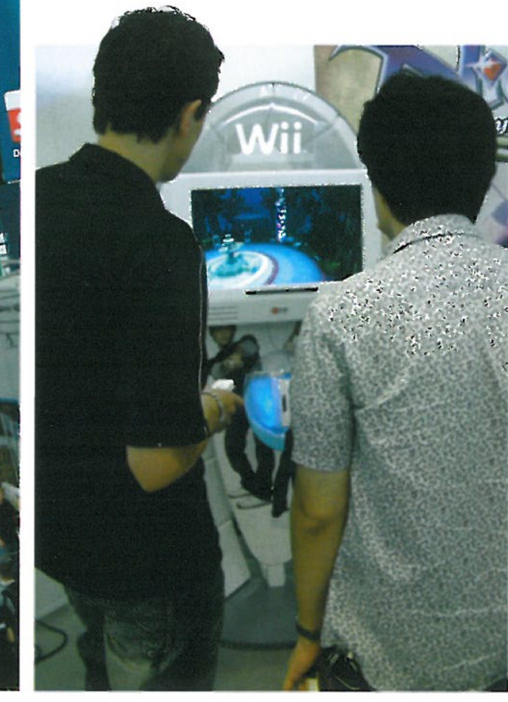
Crece la feria europea del juego

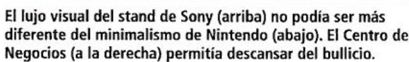
Récord de asistentes a una Convención de Leipzig cada vez más ambiciosa

Las cifras lo dicen todo: el rápido crecimiento y la internacionalización de Leipzig son sin duda el resultado del vacío que dejó el E3 en el calendario de la industria del videojuego. El número de exhibidores subió casi un tercio el año pasado, y el de empresas extranjeras casi se duplicó. Pasado el E3, parece que el mundo del videojuego vuelve sus ojos a Leipzig, convirtiéndola en la feria favorita de los consumidores. Pero el éxito de Leipzig no ha ocurrido sólo por defecto; la Games Convention de Leipzig parece estar asumiendo su creciente popularidad con optimismo y responsabilidad. "Para la próxima GC vamos a construir otro paso de peatones entre las salas de exhibición, para dividir mejor el flujo de visitantes", explica **Josef Rahmen,** director de la Leipziger Messe, anticipando ya un mayor número de visitantes para el año que viene. Los edificios que integran el centro de convenciones incluyen un amplio espacio que los organizadores han dividido y organizado con grandes dosis de astucia logística. Las áreas orientadas a los consumidores están divididas en tres halls gigantescos, cuyos amplios paseos admitieron hasta 185.000 visitantes a lo largo de los cuatro días de la feria. Con inteligencia, se han separado las zonas de negocio y las de consumidores, y el centro de negocios, dividido también en dos grandes edificios, acoge en un ambiente tranquilo las importantes sesiones que se celebran a puerta cerrada, lejos de la abundante masa de consumidores. Pero incluso en los atestados halls públicos, que contaban con todas las lujosas presentaciones propias de un evento al estilo E3, el ruido y los espectáculos de luces nunca fueron agobiantes ni pretenciosos, y la multitud nunca llegó a ser sofocante. Microsoft optó por un entorno playero para su exhibición, con arena y palmeras incluidas. Sony, por su parte, cubrió todo su espacio con lujoso mobiliario de época, reflejando de alguna manera su nuevo eslogan: "This is Living". ¿Y el stand de Nintendo? Lleno de cortinas blancas suavemente iluminadas y de elegantes velos. Al frente de los stands de las tres empresas estaban las típicas chicas de stand ya populares en estas convenciones de juegos. De hecho, era imposible encontrar en la feria un sólo rincón donde te sirviera una bebida alguien que no llevara escote, y en muchos casos este tipo de distracciones parecen tener tanto peso en la feria como la propia exposición de los juegos. Casi todo el personal del centro lo formaban legiones de vivaces chicas alemanas que montaban guardia educadamente en las puertas e inspeccionaban las acreditaciones. Pero debería haberse tenido en cuenta que el nú-



No faltaban hombres deseando hacerse fotos con las azafatas, aunque algunos ejemplares tenían obviamente más estilo que otros.




El lujo visual del stand de Sony (arriba) no podía ser más diferente del minimalismo de Nintendo (abajo). El Centro de Negocios (a la derecha) permitía descansar del bullicio.





mero de mujeres que acuden a los eventos de videojuegos es cada vez mayor. El veinte por ciento de los asistentes a la GC este año eran mujeres, lo que supone un crecimiento de tres puntos, y también aumenta la edad media de los visitantes. La rueda de prensa de Nintendo se extendió mucho sobre este punto, insistiendo en los recientes éxitos de la empresa en la incorporación de públicos ajenos al mercado de los juegos. Algunas estadísticas en concreto resultaron destacables: sólo en Alemania se han vendido más de un millón de copias de *Nintendogs,* mientras que *Brain Training* va camino de las 750.000 copias en el mismo territorio en su segundo año. Nintendo controla el 65 por ciento del mercado del hadware de consolas en Alemania, y es el distribuidor número uno de software en la región. Y esta trayectoria de éxitos no muestra signos de decaer todavía. La rueda de prensa de Sony siguió un camino parecido, insistiendo en la importancia de los mercados alejados del jugador tradicional, apuntando a productos de "juego social" como *SingStar* y señalando su atractivo para las mujeres. Al mismo tiempo, la empresa se esfuerza en capitalizar su interés en otros medios. PlayTV convertirá el hardware de PlayStation 3 hardware en un unidad de Freeview y PVR, Sky ofrecerá programas a la carta que podrán descargarse a la PSP, y la serie de servicios Go! amplía los usos de la consola conviritiéndola en emisora de mensajes y en unidad GPS. Con todo esto, parece que Sony quiere hacer sus productos atractivos para un público más allá del juego (ver página 8). Sin embargo, escuchando la conferencia del presidente de Sony Computer Entertainment Europe, **David Reeves,** uno podría pensar que la empresa no necesita diversificarse tanto, debido al gran éxito que ha demostrado hasta ahora la PS3. Reeves habló de un "sorprendente" lanzamiento en Europa y de un "impresionante ritmo de crecimiento", algo que puede sorprender a los que trabajan en empresas competidoras de Sony, pero es cierto que el Starter Pack ha sido un éxito, con ventas que sólo en Alemania han crecido en un 240 por ciento. Si algo tenían en común todas las presentaciones de Leipzig era el optimismo. Mientras que la estructura del E3 convertía el recorrido por el evento en una dolorosa experiencia, los muchos asistentes a Leipzig, tanto profesionales como consumidores, parecen estar celebrando el mundo del juego. Si la feria logra mantener su relativa humildad mientras su popularidad no deja de crecer, estará en posición de dirigir a la industria del juego hacia una nueva era, aunque no sabemos cómo afectará esto a las modelos locales.

Sólo en Alemania se han vendido más de un millón de copias de *Nintendogs,* mientras que *Brain Training* va camino de las 750.000 copias en su segundo año


Microsoft eligió un tema tropical para adornar su espacio en el centro de conferencias, colocando palmeras y arena. A pesar del calor y del polvo no vimos un solo anillo rojo de la muerte.

OUT THERE



TAMAÑO XXL

Mientras Nintendo continúa cortejando a los jugadores de la tercera edad, sólo era cuestión de tiempo que la creciente miniaturización del juego portátil se convirtiera en un problema para quienes no ven bien. Pero esta solución ha sido sorprendente: algún entusiasta, que hace llamar Loopy (loco, chalado), un nombre muy adecuado, ha encontrado la manera de enganchar una Nintendo DS a un par de grandes pantallas de PC, multiplicando el tamaño de las imágenes por 4,7. Con un coste cercano a los 425 €, el Jumbotron es algo más caro que un par de bifocales de las buenas.

● home.comcast.net/~olimar/DS/jumbotron/



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



Wii™

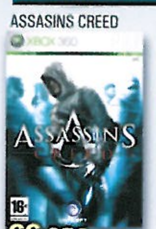


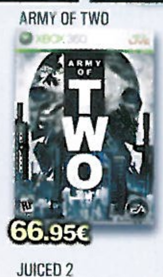







- XBOX360 PRO SYSTEM 349.95€
- XBOX360 ELITE SYSTEM 449.95€
- XBOX360 PRO +HALO 3 384.95€
- XBOX360 PRO +PGR 4 384.95€
- XBOX 360 PRO +CoD4 384.95€
- XBOX 360 PRO+PES2008 384.95€
- MESSENGER KIT 29.95€
- 120Gb HD 179.00€
- HD-DVD PLAYER 5 TITULOS HD-DVD DE REGALO!!! 179.95€







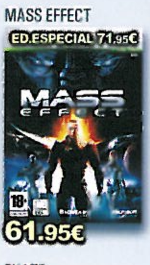


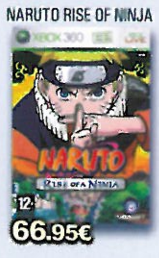


- ASSASINS CREED 66.95€
- ACE COMBAT 6 66.95€
- ARMY OF TWO 66.95€
- BIOSHOCK 61.95€
- CALL OF DUTY 4 66.95€
- CONAN 61.95€
- ETERNAL SONATA 66.95€
- FIFA 08 66.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
- HL2: EPISODE TWO 66.95€

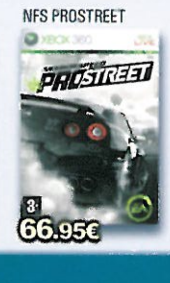




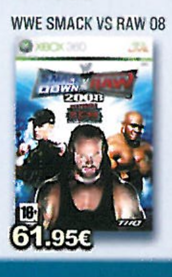




- HALO 3 (ED.ESPECIAL 71.95€) 61.95€
- CLIVER BARKER JERICHO 66.95€
- JUICED 2 61.95€
- KANE & LYNCH 56.95€
- LEGO STAR WARS CS 46.95€
- MASS EFFECT (ED.ESPECIAL 71.95€) 61.95€
- MEDAL HONOR AIRBORNE 51.95€
- MOTO GP 07 61.95€
- NARUTO RISE OF NINJA 66.95€
- NBA LIVE 08 66.95€






- NBA 2K8 56.95€
- NFS PROSTREET 66.95€
- PES 2008 61.95€
- P. GOTHAM RACING 4 61.95€
- SEGA RALLY 66.95€
- SKATE 66.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 61.95€
- LOS SIMPSONS 66.95€
- TONY HAWK P.GROUND 66.95€
- VIRTUA FIGHTER 5 66.95€



Wii












- BOOGIE +MICRÓFONO 56.95€
- BULLY CONS.
- DOGZ 56.95€
- ENDLESS OCEAN 46.95€
- FIFA 08 56.95€
- GUITAR HERO 3 +GUITARRA 86.95€
- LEGO STAR WARS C. 46.95€





- MARIO & SONIC OLIMP. 56.95€
- METROID PRIME 3 46.95€
- MY SIMS 56.95€
- NBA LIVE 08 56.95€
- NIGHTS 46.95€
- EA PLAYGROUND 37.95€
- POKÉMON BATTLE R. 46.95€








- RESIDENT EVIL UMBREL. 46.95€
- SUPER MARIO GALAXY 46.95€
- TABLE TENNIS 37.95€
- LOS SIMPSONS 56.95€
- TIGER WOODS PGA 08 56.95€
- TRIVIAL 42.95€
- WWE SMACK VS RAW 08 56.95€



ENTREVISTA

Citius, altius, fortius

EA instala en España el centro mundial de localización de sus videojuegos

Las nuevas oficinas de Electronic Arts en España ocupan cuatro plantas de un gran edificio de Madrid. Puede parecer mucho, y lo es, pero la parte de distribución sólo ocupa una planta, el resto acoge al proyecto Elcan, el centro mundial de localización e integración de los juegos de la empresa. Esto supone que en España se traducirán los juegos a los 20 idiomas a los que se doblan los productos EA; 400 personas de 27 nacionalidades diferentes. **Bertrand Caudron,** director general de EA para Iberia (en la foto superior), destaca: "Más del 80 por ciento de las personas a las que se ha propuesto cambiarse a Madrid han aceptado. Lo cual me parece lógico; yo también lo acepté hace poco". Caudron reside con su familia en Lisboa –pronuncia el nombre con un agradable acento portugués– y entre semana vive en Madrid. "Son gente joven que no tiene familia, y mudarte a Madrid, si vives en Londres o en Italia, supone que ganas en calidad de vida", añade. Elcan, además, incluye la integración de la traducción en el producto y parte del desarrollo.

"Con *Boogie* y *MySims* estamos desarrollando un producto exclusivamente para una plataforma, y es algo que EA no había hecho en los últimos años"

Es una buena ocasión para preguntar a Caudron si EA se ha planteado tener un estudio en España. "Elcan es un paso en esta dirección", apunta, aunque luego recuerda que EA ha concentrado el desarrollo en pocos centros (Canadá, EE. UU, Inglaterra y Suecia). Por ahora no entra en los planes de EA un estudio español, pero: "Lo propio de la historia de EA es trabajar con estudios exigentes y, a veces, poner una participación en el estudio y luego comprarlos. Es lo que ha pasado con Dice y con otros estudios en el pasado como Origin o como Bullfrog. En Inglaterra estamos trabajando muy de cerca con Crytek, que hace *Crysis*, y esto nos ha dado siempre muy buenos resultados. Estamos siempre muy abiertos", apostilla.

En los últimos dos años fiscales el crecimiento de EA se ha ralentizado, algo que Caudron achaca al cambio generacional de consolas, y espera remontar este año, con la transición terminada. A esto hay que añadir la gran cantidad de títulos de 2007: "Comparado con el año fiscal, tenemos un 53 por ciento más", señala Caudron. Entre los títulos recientes y próximos están *Skate, Hellgate: London, NBA LIVE, FIFA 2007, Crysis, Need for Speed Pro Street* (que cambia la libertad en la conducción por una conducción más realista y el tuning, "uno de los mejores productos a nivel técnico que vamos a tener este año", según Caudron) y, más adelante, *Rock Band* y *Spore*.

Caudron niega que EA se haya subido un poco tarde al tren de la Wii: "Hemos reconocido que, por todo el carácter revolucionario de la Wii, no tanto revolución tecnológica como de manera de jugar, hay que hacer desarrollos específicos para la Wii; ya hemos empezado con *Boogie*, y seguiremos con *MySims*. Estamos desarrollando un producto exclusivamente para una plataforma, y es algo que EA no había hecho en los últimos años".

Pero no sólo de Wii vive la nueva generación. Caudron destaca el trabajo de Microsoft con la



Los Simpson, **que saldrá en varias plataformas, es uno de los platos fuertes que Electronic Arts ha preparado para estas navidades, junto con *Boogie* y *MySims* para los más jóvenes.**

Teletipo

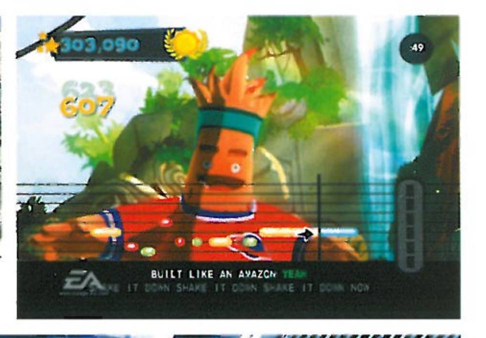


Jugar con elegancia y clase

El juego en PC se está convirtiendo cada vez más en un campo abierto a los sibaritas y con mayor hardware especializado. Dentro de los últimos productos que han salido de calidad hay dos ratones con pantalla LCD, botones pensados para el juego, regulación de la sensibilidad y sistema de pesas regulables: el G9 de Logitech y el SideWinder de Microsoft. El SideWinder (77 €) puede girar en cualquier ángulo, es muy sensible al tacto y se transporta en una caja especial. El G9 (100 €) permite personalizar casi cada función del ratón, tiene carcasas intercambiables (con lo que, si alguna empresa fabricase una para zurdos, el ratón se podrá usar con ambas manos), tiene rueda de precisión MicroGear y diodo de color personalizable. Además, tiene sistema de memoria para varios perfiles.







De izquierda a derecha, en el sentido de las agujas del reloj: *Battlefield: Bad Company, Army of Two, Boogie* y *Mirror's Edge*. Juegos muy diferentes para llegar a todos los públicos.





LA WEB DEL MES

La columna The Trigger Happy estuvo durante 60 números y cinco años en la edición inglesa de EDGE, explorando los más sublimes conceptos y los más oscuros rincones de la cultura del videojuego con una precisión pocas veces igualada. La estrella de su autor, Steven Poole, ha continuado brillando en otras áreas, pero finalmente ha hecho un archivo de sus columnas sobre videojuegos y lo ha completado con un índice. No hace falta decir que contiene algún trabajo excelente y además está presentada con un estilo limpio. Si te resulta difícil hacer una selección de los artículos, te puedes tomar un descanso yendo al link de la web del alter ego de Poole, Supreme Ultimate Fist, y a los "shiny kung fu pop beats". Si quieres, ahí los tienes.

Site:
Archivo de la columna de EDGE de Steven Poole
URL:
stevenpoole.net/trigger-happy/



360: "Es una empresa fuerte, que no renuncia fácilmente, y creo que podemos esperar siempre mejoría y va a ir siempre a intentar potenciar esta plataforma". Al mismo tiempo, el director de EA confía en PS3: "Las ventas en España están siendo muy buenas –sostiene–. La penetración de PS3 está al nivel de lo que esperábamos".

Para Caudron, el panorama del videojuego es mucho más complejo ahora, tanto en la jugabilidad de cada consola, que obliga a desarrollos individualizados, como en el elevado número de consolas que coexisten, y "cruzando todo esto está el online", añade. Todo ello obliga a desarrollar productos diferentes para cada plataforma. Caudron lo ejemplifica en *FIFA 07:* "No tenemos uno, tenemos cinco diferentes. [En el de 360 y PS3] hace dos años que tenemos un motor next-gen, hemos apostado desde el primer día, y esto tiene un coste", subraya Caudron, y destaca que en el primer fin de semana se han duplicado las ventas del mismo periodo del año pasado. ¿La razón?: "Este año hemos llegado a la calidad del producto que queríamos y hasta los jugadores lo están reconociendo de manera absolutamente clara". En PC y en PS2 las novedades han llegado con el online y la posibilidad de controlar a un solo jugador, mientras que en Wii el juego es más accesible, con un modo en el cual sólo decides el pase de balón, y otro en el que el control se basa más en el Nunchaco. En DS el protagonista es el stylus y en PSP hay un trivial sobre fútbol.

Pero EA no olvida a la PS2: "Con la última PlayStation aprendimos que, a lo mejor, habíamos dejado la PlayStation 1 demasiado temprano, y no queremos ese error"; aunque tal vez los juegos que salgan tras las navidades para esta plataforma sean más de tipo social y más sencillos y baratos.

Los Sims ("un motivo de alegría todos los días", según Caudron) viven su propio crecimiento, diversificándose con *MySims,* destinado a que el público más joven tome contacto con la serie en las consolas Nintendo. Antes de fin de año saldrá *Los Sims Náufragos,* donde tus personajes podrán salirse de la rutina habitual del trabajo y hacer la comida para liberarse y vivir aventuras.

Los Sims se formaron como una rama propia de EA, en la que se controlaba desde el desarrollo hasta casi la distribución, intentando adecuar el producto a los gustos del mercado. Esta experiencia funcionó y ahora EA ha creado tres ramas más para todos sus productos: Sports para los títulos deportivos, Game para juegos generales, y Casual para los juegos de Wii, DS, móviles y algunos online. Sin duda, EA ha dado un nuevo sentido a la expresión "divide y vencerás" y se ha dividido para ser más fuerte aún.



Es indudable que el catálogo de EA para este año es muy variado, desde clásicos como *Medal of Honor: Airborne* hasta un minijuego de *FIFA* para Wii en el que los jugadores son de futbolín y tienes que deslizar la barra con el mando de Wii.



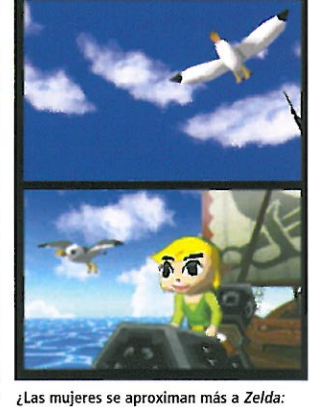




LITERATURA

De héroes y princesas

Las escritoras Espido Freire y Rosa Regás descubren la conexión entre la literatura y *Zelda: Phantom Hourglass*

¿Las mujeres se aproximan más a *Zelda: Phantom Houglass* porque sus gráficos son monos y coquetos, por lo intuitivo que es el control del juego a través del stylus o porque por fin pueden dedicarse a una actividad meramente lúdica? Tal vez la respuesta sea un poco de todo.

Por qué el 40 por ciento de los compradores de *Zelda: Phantom Hourglass* en Japón son mujeres?, ¿tienen alguna relación los videojuegos y la literatura? La presentación de *Zelda: Phantom Hourglass* en octubre respondió a estas preguntas y aportó la interesante opinión de dos creadoras de historias (las escritoras **Rosa Regás** y **Espido Freire)** y de una actriz, **Diana Palazón** (conocida por la serie *Hospital Central* y ahora dedicada al teatro).

Regás reconoció: "El lenguaje de los videojuegos era distinto al que yo utilizaba para escribir, o para leer. Quise jugar para ver lo que me enseñaba este nuevo lenguaje". Ahora es una jugadora neófita, pero convencida, y se mostró encantada de descubrir que el *Zelda* de DS no se basa sólo en ser habilidoso, sino que obliga a utilizar la imaginación, la fantasía y a dilucidar la forma de acabar con el enemigo o resolver un puzzle; en definitiva, a utilizar las habilidades mentales, y añadió: "Esto enlaza

"No es que [las mujeres] le estemos perdiendo miedo al juego, sino que estamos ganando en tiempo de ocio y, por primera vez, no nos estamos dedicando a nada productivo"

con otro valor que tiene, que es la capacidad de creación. La persona que juega va creando el juego poco a poco, a medida que va superando los obstáculos. Es como si ella misma se erigiera en la narradora, de la misma manera que el lector va recreando la historia". Es una sensación que todo jugador conoce, pero el hecho de que lo mencione una escritora consagrada demuestra que Nintendo está en el camino correcto de abrir el mercado de los jugadores a quienes miraban a los videojuegos con recelo o, al menos, con indiferencia.

Freire ya conocía los videojuegos antes de *Zelda,* apuntó a que la historia es para ella lo más interesante de *Phantom Hourglass* y se refirió a la narración de la historia del Héroe a lo largo de la historia, ya sea un Héroe que usa la fuerza bruta (Hércules, Conan) o uno ingenioso (Ulises, Link), para después declarar: "El videojuego que mejor cuenta la historia del Héroe es *Zelda"*.

Con una visión muy diferente, Palazón se reveló como una apasionada de la serie; destacó el ejercicio mental que suponen los retos de *Zelda,* el sonido ambiente ("sonidos sutiles, que casi no te molestan, pero que te hacen sentir que estás metido en la historia", dijo) y, mostrando su faceta de actriz, añadió que otro factor que le interesa es "que le prestas tus emociones" a Link.



Ocarina of Time, que llegó a España en 1997, fue el primer *Zelda* en 3D. Todos los que lo jugaron no pueden evitar una oleada de cariño cuando evocan el título.



De izquierda a derecha: Rosa Regás (que tenía una DS Lite plateada), Diana Palazón con su DS blanca, y Espido Freire, con su DS rosa en las manos. Tres mujeres, tres estilos.

El encuentro sirvió también para hablar del gusto que parece tener el público femenino por *Zelda: Phantom Hourglass,* y de ahí se originaron algunas reflexiones sobre mujeres y videojuegos. Palazón afirmó: "me gusta la evolución de Zelda. Antes la secuestraban y el héroe la tenía que rescatar, y ahora es más protagonista y participa activamente en su rescate". Por su parte, Freire aportó su visión personal: "No es que [las mujeres] le estemos perdiendo el miedo al juego, sino que estamos ganando en tiempo de ocio y, por primera vez, no estamos dedicándonos a nada productivo", y apostilló: "Por primera vez, estamos disfrutando sin sentirnos culpables". Mientras que Regás aludió a los cambios en el papel social de la mujer en las últimas décadas: "de la misma manera que nos incorporamos al mundo del trabajo y al de la competencia, y al del baile, y al del arte, y al de la lucha diaria, nos hemos incorporado al mundo del ocio. Es otro tipo de ocio, que puede desarrollar más nuestras facultades". Al preguntarle lo que más le ha gustado del juego, Regás respondió: "Lo que queda por descubrir. Estoy llena de curiosidad por ver todo lo que da de sí la historia". Y sí, tras jugar *Zelda,* tiene una historia en mente de un guión de un videojuego.

Algo de literatura de calidad tiene que haber en *Zelda* para que lo comparen a *El Quijote* y hasta las escritoras reconocidas se dejen atrapar por el jovencito Link y su princesa Zelda.



ENTREVISTA

La estrategia de Eye

Cómo aplicar la cámara de la PS3 a una mezcla de juego de mesa y videojuego

Entre los lanzamientos de nuevos productos que usen el periférico de PS3 Playstation Eye hay uno que destaca por partir de un concepto tan tradicional como particular. El productor de *Eye Of Judgment*, **Yusuke Watanabe** (arriba izquierda) explica la idea.

¿Cuál fue la inspiración para el concepto que sustenta *Eye Of Judgment*?
Cuando vi por primera vez la nueva tecnología de la cámara de Sony me quedé fascinado, y quise transmitir mi fascinación al resto de la gente. Así que cuando me puse a pensar en cómo hacerlo dentro de un concepto de juego, lo primero que se me ocurrió para usarlo fue jugar con intercambio de cartas de una forma diferente.

"Hace años decíamos: '¿A que estaría genial que los personajes pudieran salir de las cartas?' Y ahora por fin la tecnología puede hacerlo. Debes ser fiel a tus propias ideas"

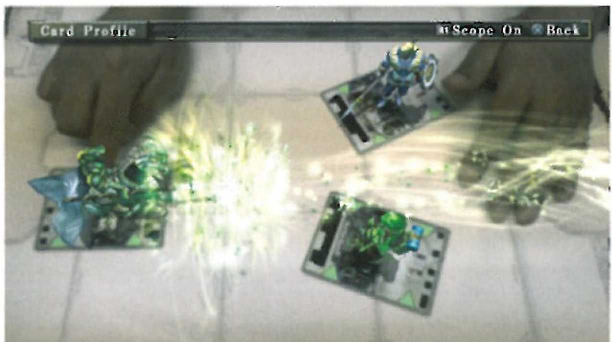
¿Entonces, detrás de toda esa tecnología, *Eye Of Judgment* es un juego normal de cartas?
La base de *Eye Of Judgment* es el juego tradicional de *Eye of Judgment,* pero, además de eso, cuenta con el atractivo de un juego de mesa; el aspecto táctil del juego puede ser parte de su atractivo para un público más amplio. Se parece un poco al ajedrez. Hay una fantástica mezcla de elementos. El hecho de que yo no hubiera jugado antes a juegos de cartas me ayudó a pensar cómo conseguir que el juego fuese interesante para más gente. Cada tarjeta tiene las estadísticas, así que pueden usarse sin el videojuego. ¡Pero si uno de tus amigos tiene una PS3, podéis reuniros en su casa para jugar con la cámara y con el juego!

¿Piensa que utilizando la tecnología como vía de acceso a un entretenimiento tradicional lograrán que esa tecnología sea atractiva para los que no son jugadores?
Sí, creo que es una de las estrategias que dominarán la PS3 en el futuro. Y creo que atraerá tanto a sectores de público externos al juego como a los propios jugadores. Definitivamente, se trata de una forma de aumentar nuestro público.

Como productor, ¿qué cree que es lo más importante en el concepto de *Eye Of Judgment?*
Lo primero que hay que tener para crear un juego así es curiosidad. En segundo lugar tienes que tener la voluntad para perseguir tu objetivo. Y en tercer lugar, está ese momento de hace unos años cuando jugábamos con *Eye Of Judgment* en la mesa del comedor y decíamos: "¿A que estaría genial que los personajes pudieran salir de las cartas?". Y ahora por fin la tecnología puede hacerlo. Así que siempre debes ser fiel a tus propias ideas, y no pensar que algo nunca ocurrirá, porque en el futuro sí lo hará. Mantener la fe en tus propias ideas es el tercer ingrediente.

¿Se puede evitar que la gente piratee las cartas, fotocopiándolas, por ejemplo?
La tarjeta está creada de tal forma que las fotocopiadoras de color o los escáner no funcionan con la Eye, así que, si no se dispone de un gran equipo industrial, no se puede hacer una copia eficaz. Puede ser que alguien encuentre cómo hacerlo, pero llevaría mucho esfuerzo.

¿Hay planes para DLC y expansiones?
Tratándose de un juego de cartas, las expansiones tienen un gran atractivo, así que se irán introduciendo nuevas cartas con el tiempo. Aparecerán primero en forma de carta y después esas cartas podrán descargarse y posiblemente estarán disponibles también en disco.



La PlayStation Eye de PS3 parece un tablero. El personaje de la carta sale e incluso responde, de forma limitada, a las acciones de los jugadores.

Teletipo



PlayStation 3

El desarrollador de *Shadowrun* ha cerrado sus puertas en septiembre, tras continuos rumores de que el estudio tenía problemas. Después de la tibia recepción crítica de este título multijugador para varias plataformas, el director de FASA Studio, Mitch Gitelman se enfrentó a los críticos por no valorar la innovación que suponía el juego. A pesar de que la base de jugadores se redujo por el lanzamiento de la beta de *Halo,* FASA Studio siguió publicando actualizaciones y apoyando a la comunidad de jugadores hasta que se produjo el anuncio del cierre. Gitelman se mostró satisfecho porque la mitad de la plantilla ha conseguido encontrar trabajo en Microsoft.





Más allá del feo aspecto de las cartas, el juego contiene en su tablero una profunda estrategia de juego.

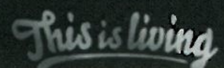
12+
www.pegi.info

playstation.com eyeofjudgment.com

THE EYE OF JUDGMENT™

Tus cartas tienen el poder y con PlayStation Eye vas a utilizarlo. Planea tu estrategia, espera el momento y ataca cuando menos se lo esperen. Vas a alucinar viendo cómo luchan las criaturas delante de tus ojos en una increíble batalla en 3D. Con The Eye of Judgment el poder está en tus ojos.

Hasbro Amplía tu colección The Eye of Judgment con las barajas y packs de apoyo adicionales.



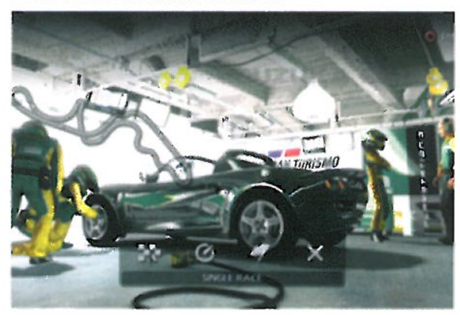
PLAYSTATION 3

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Gran Turismo 5 Prologue

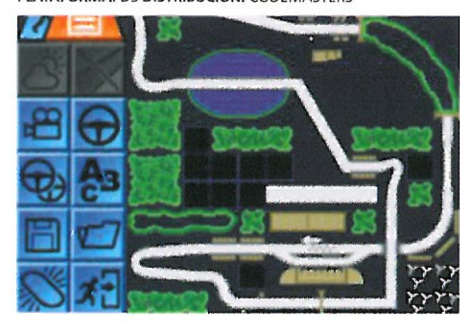
PLATAFORMA: PS3 DISTRIBUCIÓN: SCEE



Un regalo de Navidad para los fans del otro simulador real de conducción. Cuarenta coches, carreras online y una preview de *GT TV* unen las pistas de Londres central, Suzuka y Eiger.

Race Driver: Create & Race

PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: CODEMASTERS



Después de desmarcarse de la línea de carreras de TOCA, el juego diseña-y-comparte de Firebrand está ya a la vuelta de la esquina. Con un solo cartucho para que cuatro jugadores compartan modo.

Mafia 2

PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: 2K GAMES



No es que el tráiler presentado enseñe mucho, lleno de clichés de "Chicos Buenos", y poco del encanto del primer juego. Las pantallas, sin embargo son magníficas.

Eternity's Child

PLATAFORMA: Wii DISTRIBUCIÓN: ALTEN8



Microsoft lo dejó por problemas con la capacidad del XBLA, así que el plataformas de XNA basado en el cuento de Luc Bernard se pasa a Wii. Los visuales serán tan excéntricos como su creador.

Don Bluth DS remakes

PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: CONSPIRACY ENTERTAINMENT



Siguiendo los lanzamientos remasterizados en Blu-ray y HD-DVD del original *Dragon's Lair*, vienen nuevas versiones del *Dragon's Lair II* y *Space Ace* para DS con reconocimiento de voz.

Silent Hill V

PLATAFORMA: 360, PS3 DISTRIBUCIÓN: KONAMI



Un veterano de guerra en un hospital y con atroces alucinaciones que se mezclan con la realidad. El desarrollador The Collective se sube a la Escalera de Jacob en busca de inspiración.

Deca Sports

PLATAFORMA: Wii DISTRIBUCIÓN: HUDSON



Tal vez sea el próximo *Wii Sports*, al menos hasta que el auténtico salga a la venta. Atención los que tengan una tele HD: el voleibol, los deportes con raquetas y el fútbol prometen finales de vértigo.

The Club

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: SEGA



Aaah, dispara. El juego de Bizarre de disparos ya no sale en Navidades, aunque nadie diga por qué. A lo mejor Kane, Lynch, el Master Chief y Chow Yun-Fat le han asustado.

Resident Evil: Umbrella Chronicles

PLATAFORMA: Wii DISTRIBUCIÓN: CAPCOM



Valentine y Redfield se vuelven a juntar para la última de las nuevas misiones, para las que Capcom viste a sus modelos con atuendos árticos. Ojalá la jugabilidad haya mejorado desde el E3.



JUEGO DEL MES EN INTERNET

Epic Saga: Extreme Fighter

www.doublefine.com/news.php/minigames/epic_fighter

"Hemos estado deseando hablar de este juego desde hace tanto tiempo –explica el creador de *Psychonauts* y *Grim Fandango*, **Tim Schafer**–. Es maravilloso poder por fin compartirlo con el mundo". No… no el de coches *Jack Black Brutal Legend* que se rumoreaba, sino un pequeño y fresco Flash beat'em up basado en una tira cómica de estilo fantástico de Raz, el mismo artista de *Double Fine*. Schafer se siente orgulloso de su "profundo sistema de combate" (bofetones y patadas), y además contiene situaciones en las que luchar, y un set de personajes que incluye un gnomo, un mago, un troll, un bárbaro y una bruja. El juego, tipo los de 8 bits, tiene un sentido del humor que te animará a acabarlo, aunque sólo tengas que golpear el botón mientras la IA se te acerca, e intermitentemente sacas una pierna o un brazo en uno de los cuatro marcos de animación. Es un humor como el de los mensajes cuando se acaba el tiempo: "Lo siento, chicos. No he podido veros luchar. ¿No habéis sentido nunca la necesidad de ir al baño, pero todo se queda en unos pedos?" Pues eso.



Wii
move you
12+
www.pegi.info
© 2007 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.
METROID™
PRIME 3
CORRUPTION
"Nunca antes un juego te permitió sentir la acción en primera persona de forma tan convincente. Conviértete de nuevo en la increíble caza recompensas de la saga. Controla a Samus como nunca imaginaste gracias al Mando y al Nunchaco de Wii, y prepárate para vibrar con esta apasionante aventura intergaláctica. El poder para salvar el Universo, ahora, está en tus manos".
Nintendo®
www.wii.com



El jueves 20, primer día de los dos dedicados a los profesionales, el Makuhari estaba casi vacío. Fue relativamente fácil probar los juegos. La conferencia de Kaz Hirai en la que se presentó el DualShock 3 en cambio, reboso lleno absoluto, casi tanto como los vagones de metro que partian desde la estacion de Tokyo.

COSAS SOBRE Japón

Año sabático

Nacho Ortiz, jefe de redacción de MeriStation.com

Las grandes ferias del videojuego son una de las citas marcadas en rojo dentro del calendario del ocio electrónico. Una comunión que logra que los estudios muestren lo mejor de sus próximos trabajos, que las productoras inviertan, que la prensa tenga mucho de lo que hablar y que los usuarios se tiren de los pelos o se lancen ladrillos dialécticos a la cabeza en los foros con los tradicionales "megatones". Pero este año la temporada de ferias ha sido francamente decepcionante, desde el que hasta el año pasado era el gran referente y que este año ha sido un evento triste, el E3 de la soleada Santa Mónica a la Games Convention de Leipzig (a la que aún le queda mucho que mejorar). La última esperanza era el Tokyo Game Show, que se ha cerrado con un balance bastante discreto.

No me cansaré de decirlo. Si hay alguien que nunca falla en este tipo de situaciones es Hideo Kojima. Y la novedad más destacable del Tokyo Game Show llevaba su firma; la primera demo jugable de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (escoltado por su variante online y su último tráiler). Pude probar las bondades del Octocam y el viejo Snake con el ansiado DualShock 3, el mando de PS3 con vibración que se presentó de las manos de Kaz Hirai en su conferencia inaugural de la feria y que llegará a las tiendas en primavera de 2008. Según Sony, representa un paso más en la percepción de sensaciones desde el mando, pudiendo enviar diferentes tipos de vibración y que además mantiene la tecnología del SixAxis.

Sin apoyo de la first party, la Wii se las ha apañado para tener su momento de gloria en el encuentro de Tokyo, especialmente representado por el último trabajo de Grasshopper y Suda Goichi: *No More Heroes*

Y Sony, como siempre sucede en el Tokyo Game Show, fue la empresa con más presencia, alimentada por la continua negativa de Nintendo a participar en el evento y los estériles esfuerzos de Microsoft con la Xbox 360, que a pesar de tener el mejor catálogo japonés de su historia, con *Lost Oddyssey* y *Ninja Gaiden II* como próximos estandartes, junto al apoyo de los multiplataforma *Devil May Cry 4* –que repitió la demo del E3–, *Virtua Fighter* con modo online, *Kingdom Under Fire: Circle of Doom* –lo nuevo de los responsables de *Ninety Nine Nights*– *Guilty Gear 2: Overture*, y *Last Remmant*, ya parece que da por perdido Japón. *Gran Turismo 5, White Knight Story*, el estilizado *Echocrome*, la felicidad de *LocoRoco* o los desarrollos occidentales con *Ratchet & Clank, Uncharted, Heavenly Sword*, y el unánimemente lapidado *Lair* completaban las novedades para PlayStation3. Pero es que tampoco ha habido mucho más de lo que disfrutar. *Ryu ga Gotoku 3*, donde Nagoshi ha llevado su serie de mafiosos al periodo Edo, *Rainy Woods*, la estrategia de *Valkyrie of the Battlefield* que firma SEGA y un tráiler extendido de ***Final Fantasy Versus XIII***, con frases en italiano.

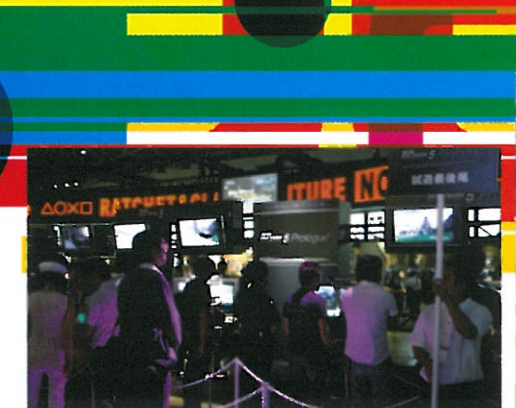
Sin apoyo de la first party, la Wii se las ha apañado para tener su momento de gloria en el encuentro de Tokyo, especialmente representado por el último trabajo de Grasshopper y Suda Goichi; *No More Heroes*, que aunque con una demo bastante breve, ha sido de lo más demandado junto a *Nights, Resident Evil: Umbrella Chronicles* y su remozada Zapper y al *Soul Calibur*





Kojima juega mejor en casa; además de acudir en persona a uno de sus conocidos "talk-shows", mostró sus tres nuevos *Metal Gear: Guns of the Patriots, Online* y *Portable Ops Plus*. Para probar *MG54* se debía asistir a una instruccion impartida por lo más parecido al coronel Campbell que hemos visto en Japon.







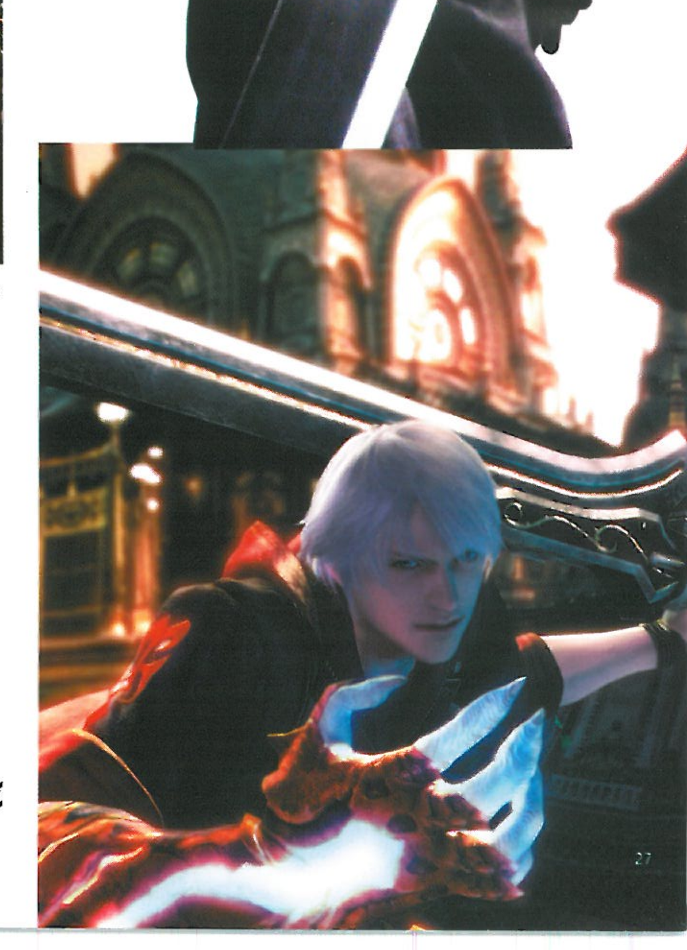
Zack, de *Final Fantasy VII: Crisis Core*, rey indiscutible de Akihabara estos dias gracias al apetecible pack con el juego y la nueva PSP Slim. Nero y Dante decepcionaron al repetir la demo del E3.

exclusivo de Wii, *Legends*, un *spin-off* que paliará la no salida en la consola de la cuarta entrega. *We Love Golf, Deca Sporta* y *Opoona* también parecieron interesantes, aunque más enfocados al mercado masivo que está logrando captar la Wii que a los jugadores habituales.

Las portátiles han recibido un buen empujón, ya que es un negocio creciente en este país como bien ha demostrado DS. Tres nuevos *Kingdom Hearts (368/2 Days, Birth by Sleep* y *Coded)* se anunciaron para Nintendo DS, PSP y teléfonos móviles, acompañados por un buen paquete de remakes, cómo no, de la reina del refrito, Square Enix; *Dragon Quest IV, Final Fantasy IV* y los dos *Star Ocean* van camino de DS los dos primeros y de PSP los dos últimos. Y siguiendo con Square, el capítulo en el que sucede la acción antes de *Final Fantasy VII* para PSP, *Crisis Core*, ha conseguido reactivar las ventas de la máquina, vendiendo 70.000 unidades en una semana. *Secret Agent Clank* para la consola de Sony y *Metal Slug 7* para la de Nintendo, hicieron su debut en el Messe.

En definitiva, cuatro días de un evento muy descafeinado, que aunque ha tenido sus momentos, no ha tenido nada que ver con la convulsión anuncio tras anuncio, entrevista tras entrevista, a la que nos han tenido acostumbrados estos *grand slam* y que confirma que los protagonistas de E3, GC y TGS se han tomado un año sabático.

Pero la cita del Makuhari Messe sigue siendo un auténtico imán para los jugadores japoneses, que peregrinan sábado y domingo hasta Chiba, a 60 kilómetros de la capital, abarrotando los vagones de la línea Keiyo del metro JR. En total 192.411 visitantes en los cuatro días que ha durado el evento, dos para la prensa –en los que afortunadamente podía caminarse por los pabellones y el suelo era visible– y dos para que chicos, chicas, abuelos, nietos, padres y madres disfrutasen con las últimas novedades de un hobby que en este país se exhibe sin complejos.



Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Goku Makaimura Kai



Capcom debe estar lleno de sádicos para hacer algo tan cruelmente difícil como este Ghost&Goblins. Y nosotros debemos ser una panda de masoquistas para desearlo, claro.
PSP, CAPCOM

Crysis



Pese al poco tiempo que teníamos, en Leipzig vimos lo suficiente de esta artimaña con gravedad cero como para revolver nuestros estómagos y llevar nuestra fantasía más allá.
PC, EA

Unreal Tournament 3



Aunque actualmente estemos absortos en otros juegos multijugador en primera persona, será interesante ver cómo Epic moldea este género.
PS3, MIDWAY

Plan de juego abierto

¿Están los juegos de mundo abierto rompiendo con *GTA?*



El entorno del Far Cry 2 es mucho mayor que en ediciones anteriores, lo que supone una gran diferencia en la manera en que se juega el título. ¿Pero cuántos otros juegos han abierto sus mundos en nuevas direcciones?

Hace un tiempo el "estilo *GTA*" era una manera habitual de describir un juego. De hecho, la palabra *GTA* en sí misma describía los juegos de mundo abierto (free-roaming) no lineales, representando más el tipo de producto que la marca. Sin embargo, con tantos títulos nuevos que exploran las características propias de los *GTA*, hay que encontrar nuevos términos que definan este tipo de juegos.

Es bastante grande el contraste con el pasado reciente, cuando los títulos que copiaban a los *GTA*, como *Saints Row*, no intentaban explotar las posibilidades que éstos les ofrecían, sino que se movían en pasos pequeños y repetitivos. Ahora se tiene la sensación de que ya no hay un estilo *GTA*, sino una serie de títulos que utiliza las características más destacadas (libertad de movimiento y no linealidad) para otros diferentes.

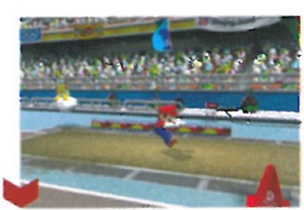
Resulta difícil imaginar que *Far Cry 2* utilice su libertad de viajar a cualquier parte de manera similar a *GTA*; no hay duda de que el mundo está vivo, y de que uno se puede aliar y ayudar a otros, pero es un animal diferente, y no sólo porque sea un FPS. En términos de escala se aleja, haciendo estallar las limitaciones de los artificiales paisajes delimitados por islas de *GTA*. Y con esta nueva escala se desafía la estructura del *GTA*: en un paisaje tan grande, el proceso de posesión y control gradual propio del juego de Rockstar es, desde luego, imposible. Si se mata a un general, saldrá un coronel. Por lo poco que se ha visto hasta ahora, hay un gran sentido de persistencia del mundo a pesar de las acciones de uno que van en contra del ego del estilo *GTA*.

Luego está *Viking*, con el tropo de la posesión territorial, creando un híbrido de mundo persistente, RTS y hack-and-slasher bastante tentador. *Borderlands*, entre tanto, le añade chispa a su mundo abierto con elementos RPG, escenarios generados de forma algorítmica y el encanto del modo cooperativo. Siguen existiendo los juegos convencionales, no todos son innovadores. Pero, hasta cierto punto, será inevitable que el género evolucione un poco más allá mientras que la tecnología genera un potencial que el original *GTA*, o sus continuaciones, no pueden controlar. Lo que nos deja con la cuestión de si *GTA IV* sentirá también la necesidad de dar un paso alelante.







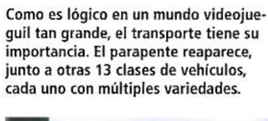




PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**

Far Cry 2

Ubisoft intenta redimir a su franquicia de shooters aplicando dosis iguales de ambición y sabana



Tras dos años de desarrollo en secreto, la continuación del shooter en primera persona con libertad de movimientos de Crytek acaba de llegar a su versión pre-alfa. Cuando te das cuenta del tamaño del proyecto, empiezas a percatarte de por qué avanza tan despacio. Al cambiar la jungla por los cambiantes paisajes de África, los 50 kilómetros cuadrados de inacabable sabana, selvas tropicales y polvo rojo de *Far Cry 2* dejan clara la ambición con la que Ubisoft ha concebido este título, adelantando con facilidad otros intentos previos de crear un mundo realmente abierto.

Tu principal objetivo, en el rol de uno de los mercenarios que trabajan en la región, es derrocar a un traficante de armas cuyo inmoral negocio está perpetuando un conflicto brutal. Pero, aparte de esto, el juego promete dirigir muy poco tus pasos; *Far Cry 2* intenta crear una sinergia entre la trama preestablecida y una estructura libre al reconfigurar la primera todo el rato para incluir tus nuevas asociaciones, movimientos y acciones. Eso sí, la progresión del jugador dentro de la superestructura de la historia no fue el centro en la presentación de Leipzig, que más bien mostró la tecnología a partir de la que se ha construido el mundo y la acción que permite.

En la media hora de demostración en vivo a puerta cerrada, el jugador recorría menos del 1 por ciento de la geografía total del juego. La experiencia no era menos densa por la libertad de movimiento dentro de la enormidad de dicho entorno. Aunque es fácil ser escéptico con respecto a si la versión final estará tan ampliamente poblada con distracciones como en la demo, los decorados en sí eran muy detallados, de una tremenda belleza. Se ha dedicado mucho esfuerzo en evitar que cualquier lugar o perspectiva parezca común, y la tecnología que permiten las características de los paisajes es todo un logro. Las briznas de hierba se doblan de forma individual cuando el viento sopla entre ellas, y

Como es lógico en un mundo videojueguil tan grande, el transporte tiene su importancia. El parapente reaparece, junto a otras 13 clases de vehículos, cada uno con múltiples variedades.









Como en *Far Cry*, el sigilo es esencial, pero ahora que tienes menos sitios donde cubrirte que en la densa jungla, ¿pedirán los espacios abiertos tácticas diferentes?













Far Cry 2 tiene un ciclo de día-noche completo, al que todos los animales responderán. No obstante, no será en tiempo real, sino unas cinco veces más rápido. No tendrás que esperar mucho para ver los atardeceres.





Los panoramas ofrecidos por los amplios y variados paisajes de *Far Cry 2* piden que los explores. Se dice que sus 50 kilómetros cuadrados se cargarán sin una sola pantalla de carga.

las ramas de los árboles se agitan de forma independiente. El humo y el fuego también están a merced del viento, y las llamas se pueden propagar por la hierba seca, quemando árboles y edificios de madera hasta que se quede sin combustible o el viento las apague. Pero estos efectos ambientales no están generados de cualquier manera. Aunque el juego simula patrones meteorológicos, con nubes que se forman y disipan de forma creíble, el cielo reacciona según las acciones del jugador. Si un aliado muere, nubes negras llenan el cielo, lanzando ensordecedores truenos, y el viento sopla con violencia.

El resultado de todos estos detalles a la medida es que se consigue un entorno que da la sensación de estar vivo, en el que sus componentes interactúan de forma convincente. Lo que también se aplica a la población humana de la región, que come cuando siente hambre, duerme cuando está cansada y, al levantarse, echará tierra sobre las ascuas de la hoguera de la noche anterior: un comportamiento autónomo, no preestablecido. Si uno de sus amigos resulta herido, intentará sacarlo de la línea de fuego. Róbales un camión, y se apiñarán en la parte trasera de un jeep, persiguiéndote. De la misma manera, si les ayudas durante un tiroteo pueden echarte una mano como agradecimiento. En la demo, el jugador vadeaba un río en una durísima batalla y caía, aparentemente muerto. Momentos más tarde, le sacaba del agua un aliado llamado Marty al que había visitado poco antes. Parece que, tras haber salvado su vida en una batalla previa, Marty había oído el tiroteo en la zona, vino a investigar y devolvió el favor.

> Las llamas se pueden propagar por la hierba seca, quemando árboles y edificios de madera hasta que se queden sin combustible o el viento las apague

Durante las frenéticas y brutales batallas, el daño se indica por el color y la distorsión de la pantalla y, como se está popularizando entre los shooters, tu salud se recupera cuando dejas de recibir tiros. Aun así, si recibes demasiado daño una herida seguirá quitándote vida hasta que la cures, activando una de las 60 animaciones en las que la perspectiva del jugador se echa de golpe hacia atrás mientras sacas la bala. Aunque, a priori, estos momentos han sido creados para mezclar el sistema de recuperación de salud con un detalle algo más visceral, el resultado es el opuesto: son algo incongruentes, y centra más la atención de lo que debería sobre la artificialidad de la curación en los shooters.

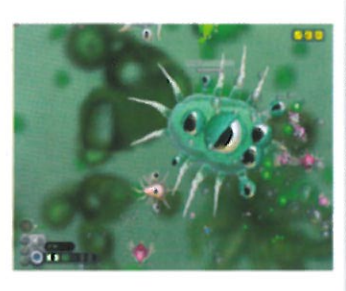


Las tormentas son algo digno de ver: el viento arranca las hojas de los árboles, y a veces ramas enteras, mientras la hierba que tienen debajo se dobla y ondea.

Con tanto tiempo de desarrollo por delante, cambiarán muchas cosas. Y hay que reconocer que la base del juego es increíblemente detallada: el diseño del mundo es sólido, y aunque la forma en que el jugador progresará aún está por ver, los esfuerzos de Ubisoft con la IA y el sistema de aliados confirman una ambición que estaba ausente en los spin-offs del predecesor de este título. El año que viene habrá un buen número de shooters con libertad de movimientos, pero Ubisoft quiere restablecer la credibilidad de *Far Cry* como una de las franquicias líderes del género, expadiendo los horizontes de los mundos abiertos.

Ande yo caliente

Por desgracia, un arma muy, muy caliente puede no resultar muy útil. No siempre podrás utilizar las más de 30 armas que podrás encontrar en *Far Cry 2*; con mucho calor o polvo, puedes encontrarte con que se atrancan o se encasquillan. Tu arsenal también cuenta con otros detalles interesantes: el lanzador de proyectiles RPG, por ejemplo, no se carga hasta que lo rotas cuatro veces, lo que significa que los proyectiles pueden devolverse si atacas en el momento preciso.





La forma en que la evolución está representada conlleva una suave curva de aprendizaje que evoluciona a medida que tus criaturas ganan complejidad. Pero quizá se ha antepuesto la libertad a la profundidad: no parece haber castigos por malos diseños.

Spore

EA nos muestra lo que es la vida con este simulador de creación

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **MAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

Conducir formas de vida desde el caldo de cultivo primigenio a la colonización intergaláctica: el ambicioso ámbito de *Spore* basta para generar un buen montón de expectativas. Es fácil entusiasmarse por la potencial diversidad de juego que ofrece el título en sus cinco secciones diferenciadas: supervivencia a nivel celular; exploración como criatura terrestre y más grande; creación y expansión de una tribu; diplomacia y guerra como civilización; y, finalmente, viajes espaciales y terraformación de nuevos mundos. Pero tal alcance trae dudas consigo: ¿afectará a la produndidad del juego tanta diversidad?, ¿valdrá Spore la pena por la suma de sus partes?

La demostración puramente visual de Leipzig no calmó del todo estas preocupaciones. Sólo mostraba dos secciones del juego. Pero, aun así, hay mucho que admirar. Las herramientas de edición que te permiten esculpir tu propia bestia son un triunfo de la accesibilidad, permitiéndote convertir púas en curvas o ganchos con unos movimientos del ratón, reestructurando cráneos y mandíbulas, y añadiendo antebrazos y mortíferas garras. Aunque el coloreado se basa en unos patrones prediseñados, te permite dividir los diseños en capas.

Así pues, *Spore* es, sobre todo, una herramienta excelente para expresar la creatividad del jugador, y al soltar al animal resultante en el mundo, queda claro que el juego cumple sus promesas iniciales: no importa cómo sea de rara tu criatura, su animación será la apropiada. De hecho, la forma de tu animal afectará directamente a sus habilidades: la forma de la boca determina si puede o no comer carne, y la construcción de sus extremidades cambia sus posibilidades en el combate y las relaciones sociales.

Aunque es evidente el placer de dejar que tus creaciones vaguen por el mundo, la demostración no consiguió convencer de que lo que se puede hacer con ellas resulte mínimamente interesante. Tras llegar a la tierra, la segunda sección del juego implica pasear por un entorno bastante vacío, adquiriendo "puntos ADN" a base de matar o hacerte amigo de otras criaturas cercanas a ti. Ninguna de esta actividades es especialmente atractivada la sensación de que Maxis todavía no sabe para qué sirve esta parte del juego, excepto para llenar el hueco entre el estado celular y el tribal.

El mundo de *Spore* es atractivo, pero falto de detalles, al buscar el equilibrio entre el detalle y jugar en equipos medios.





Con el tiempo puedes aparearte, y gastar tus puntos ADN comprando nuevas partes para tu criatura. El género al que pertenece esta sección está mejor definido, funcionando a grandes rasgos como un juego de estrategia en tiempo real. Eso sí, una vez más el alcance de tus posibles interacciones sigue pareciendo algo limitado.

El principal atractivo de *Spore,* por cierto muy bien implementado, es el editor, que permite la creación de muchas cosas dentro de su mundo... Pero si el comportamiento de ese mundo sólo resulta interesante de vez en cuando, lo que habrá creado Maxis es un juguete brillante, en lugar de un título entretenido y con larga vida de juego.



La primera teoría evolutiva, chispas

En la presentación de *Spore* se hizo algún comentario sobre la evolución y el desigual debate sobre el "diseño inteligente". No obstante, es algo más que un pequeño error: el diseño de tu criatura y de tus atributos es casi irrelevante para la jugabilidad. Al principio consigues un movimiento de ataque extra por cada colmillo o miembro extra pero, como la cantidad de criaturas posibles indica, la creatividad en los diseños no tiene demasiado propósito: son bastante antiestéticos y no representan ni al diseño inteligente ni a la evolución darwiniana.

OBRA MAESTRA



De las Mentes Creativas detrás de FINAL FANTASY® XII









SQUARE ENIX

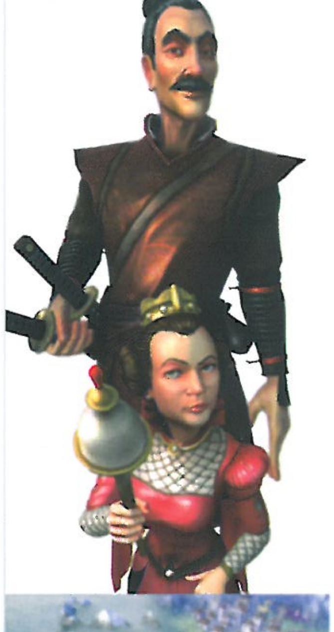
www.finalfantasytactics.es

PSP





PLATAFORMA: **360, DS, PS3, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE-TWO**
ESTUDIO: **FIRAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008, OTOÑO 2008 (Wii)**



Civilization: Revolution

La reverenciada saga estratégica para PC pasa por una reinvención para el mercado consolero

El nombre de Sid Meier aparece en muchos títulos: *Sid Meier's Pirates, Sid Meier's Alpha Centauri* e incluso *Sid Meier's SimGolf* (intenta decirlo cinco veces seguidas muy rápido). Pero un juego, incluso un concepto, destaca entre todos ellos: *Civilization.* Desde su lanzamiento en 1991 ha sido el juego clave para su carrera y, al ser uno de los principales títulos del género estratégico, ha sido uno de los grandes responsables de su asociación con los PC. Con *Civilization: Revolution,* Meier espera romper esa relación.

Revolution moderniza mucho de su diseño tradicional, aunque éste es uno de esos casos extraños en que "modernizar" no es un eufemismo de "simplificar". Y lo consigue ofreciendo la información de forma eficiente. "Queremos una experiencia más fácil de entender de forma inmediata que a través de movimientos de ratón y largos textos, además de visualmente espectacular –dice Meier–. Una relación causal y su respuesta visual tienen un valor práctico, de ahí que quiera que en el juego puedas saber lo que sucede con una mirada, en lugar de correr a por el manual o buscar trucos en la red".

Tanto las unidades mejoradas como los recursos de construcción y las fortificaciones están ahora representadas visualmente, haciendo mucho más sencillo calcular el éxito de cualquier enfrentamiento con tropas enemigas, al poder leer con facilidad cualquier modificador. El juego sigue siendo por turnos, aunque promete mayor ritmo. *Revolution* está más enfocado al multijugador, lo que determina la velocidad del juego: "Quizá a ti te guste jugar solo durante medio día, pero es difícil encontrar a un grupo de gente capaz de sentarse durante diez horas".

Meier insiste en que dicha accesibilidad no socava la jugabilidad rica y envolvente que ha hecho popular a la serie: "No considero que los juegos largos sean más profundos. Tomar una decisión 20 veces en lugar de dos no es ser profundo".

Mientras el juego progresa a buen ritmo, hay algunas áreas que alcanzan el detallismo habitual de *Civilization.* El árbol tecnológico sigue intacto, aunque el brillante diseño de la interfaz hace que se comprenda mejor que en juegos anteriores. La pantalla de ciudad también está donde debe, aunque gracias también a la interfaz retocada, es ágil e intuitivo controlar a tu población y sus recursos.

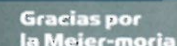
En todos los aspectos, el juego impresiona por la accesibilidad de su interfaz, lo que se cohesiona a la perfección con su dirección de arte audaz, clara e hipersaturada. El mundo en sí es un globo 3D completo del que puedes alejarte para verlo en su tebeística complejidad. Tus diversos consejeros y contrincantes son caricaturas memorables que aparecen en medio de la pantalla, reaccionando de forma divertida a tus elecciones diplomáticas y empujándose entre sí para ganarse tu atención.

Meier asegura que éste es su *Civilization* favorito hasta el momento. Es normal que lo diga, claro, pero realmente no parece que *Revolution* vaya a ser un hermanito pobre de sus predecesores para PC. Según Firaxis, incluso la versión DS se ha creado a partir del mismo código que la que origina las de 360 y PS3, sólo que se ha reducido la potencia gráfica. Con el espíritu vívido y distintivo de sus diseños, su profundidad y su velocidad, *Civilization: Revolution* puede llegar a ser el primer juego de estrategia que conquiste el mercado multiplataforma.

El objetivo del juego sigue siendo enviar una expedición hacia Alfa Centauro, aunque otra forma de obtener la victoria es conquistando todas las demás capitales. E incluso también puedes ganar el juego con métodos más pacíficos: obteniendo una hegemonía cultural o económica.



Tras el combate puedes mejorar tus unidades. Por ejemplo, una unidad con la mejora de infiltración ninja conquistará las ciudades más fácilmente.



Gracias por la Meier-moria

Algo que Meier echa en falta de los *Civilization* para PC es una forma de intercambiar contenidos: "El contenido creado por usuarios está a un nivel diferente en PC porque siempre hay donde ponerlo, mientras que en las consolas está controlado por Sony o Microsoft, con lo que el jugador no puede simplemente crear un mod y compartirlo. Ésa era una parte de lo que daba vida a *Civilization* en PC y que no podemos conseguir en esta generación. Vamos a crear nosotros contenidos descargables, y quizás en el futuro los canales permitan que lo hagan los usuarios".

A ti te quitará el aliento, a tus adversarios la respiración.

vodafone

Emprende tu propia Cruzada con Vodafone live!



Vuelve a la Edad Media y lucha como un despiadado caballero. Descárgate en exclusiva con tu Vodafone live! "Assassin's Creed". El único videojuego que te permitirá sentirte en Las Cruzadas con el poder de no dar tregua a nadie.

Encuéntralo en **Vodafone live! → Ocio**

Infórmate en el 1444 o www.vodafone.es/live

Es tu momento. Es Vodafone.

ASSASSIN'S CREED™

También disponible para consolas.

Precio de descarga: 3€ (3.48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0.50€ (0.58€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla, consultar www.vodafone.es





El uso del stick analógico para agitar los objetos es una mezcla ingeniosa e intuitiva del combate y los esquemas de control. Es probable que el equivalente para PC acabe implicando maniobras circulares del ratón.



Los objetos en llamas acabarán rompiéndose, y sólo podrás sostenerlos un momento antes de que el fuego chamusque tus manos. Es un equilibrio realista entre su efectividad en combate y su duración.

Alone in the Dark

Eden muestra una tecnología prometedora en Leipzig, pero ¿y el juego que la usará?

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **FEBRERO**

Desde el último E3, Eden se ha mantenido en silencio con respecto a su tenebroso remake del clásico de 1992, ese juego que creó muchas de las características más identificativas del género del *survival horror.* Se sabe que en esta ocasión la acción transcurre en el Central Park de Nueva York, y que su estructura será episódica, dividida en segmentos de acción de una hora, como una serie televisiva. Pero hasta ahí llega la información que hay. Así que, con los dos años de desarrollo que lleva ya a sus espaldas, los que lo pudimos ver nos llevamos un chasco cuando lo único que se mostró en Leipzing fue una demo tecnológica que ofrecía una muestra del tipo de puzzles que deberás afrontar durante el juego, si alguna vez te decides a salir de las sombras. Por fortuna, esta modesta demostración resultó ser de lo más atractiva, y convenció de que el juego tiene potencial para ofrecer ambientación e innovación.

Siguiendo los pasos del juego original, tu personaje encontrará pocas armas que empuñar, y tendrá que mezclar herramientas caseras y utilizar el entorno para poder derrotar o evitar a los enemigos. Para conseguirlo cuentas con la habilidad de combinar muchos de los objetos que te encuentras, partiendo de un sistema de inventario que se muestra en primera persona al mirar hacia el pecho del protagonista cuando abre su chaqueta, con lo que se ven todos los bolsillos que tiene. Envuelve una barra luminosa en cinta adhesiva y podrás pegarla a una pared para iluminar el área que te rodea. Llena una botella de balas y gasolina y tendrás una bomba que podrás activar a distancia dejando un rastro de combustible.

De hecho, el fuego parecía ser un tema central de la demo, y una de las formas más efectivas de acabar con los enemigos. Como en *Far Cry 2,* el fuego se expande de forma realista, consumiendo sustancias inflamables y, de paso, criaturas también inflamables... Lo que te incluye a ti si no tienes un extintor a mano. De estas sencillas habilidades derivan complejas mecánicas; la demostración sugería varias formas de resolver una pelea con unos enemigos pequeños y feos, una especie de alimañas mutadas. Al principio, tu personaje dispara a un cadáver para distraer a esas criaturas, que prefieren alimentarse de la sangre que tienen a mano que atacar al jugador. Después envuelve una botella de gasolina en cinta adhesiva y la lanza a uno de los bichos, al que se pega, antes de encenderlo con una bala. Entonces el héroe agujerea una bolsa de sangre y usa el rastro para arrastrar a los supervivientes a una trampa repleta de gasolina ardiente.

Al centrar la atención en la física, manejar ítems se ha hecho intuitivo y realista. El jugador coge una silla y, rotando lentamente el stick analógico derecho de la 360, el personaje mueve el objeto en círculo, agitándolo por delante de sí y detrás de su cabeza. Con movimientos bruscos, los ítems pueden balancearse con violencia como bates de béisbol: se vio, por ejemplo, cómo una puerta de metal se iba deformando al ser golpeada con un extintor antes de caer sobre sus goznes. Y después cómo se usaba una cañería para sacar un cable electrificado de un montón de agua.

En un mundo ideal, el título terminado usaría bien esta mecánica sencilla pero potente, creando puzzles ingeniosos que, al ser construidos sobre principios realistas, harían que los elementos de terror fueran mucho más creíbles. Pero con tanto tiempo de desarrollo invertido, es de esperar que en los pocos meses que faltan para el lanzamiento se pueda saber si el juego realmente hace justicia a sus orígenes.



Fuente de HP

Alone in the Dark tiene una larga herencia (aunque lo mejor es obviar el patético film de Uwe Boll). El juego original fue uno de los primeros en usar modelados 3D, y su ausencia de linealidad, de combates y su permanente aire siniestro lo convirtieron en un modelo para muchas otras series, incluidas *Resident Evil* y *Silent Hill.* Los siguientes juegos se olvidaron de las referencias a los mitos de Cthulhu que sirvieron de inspiración al primer título, hundiendo a la serie en lugar de tomar rutas más dignas, al hablar de piratas mafiosos y vaqueros zombis. Esperamos que este remake, si bien no retome a Lovecraft, al menos opte por una premisa más coherente y terrorífica.



El Hotel Belvedere ejerce como uno de los decorados principales de *Alone in the Dark* junto a Central Park. Ha sido recreado con un realismo realmente alucinante.





Sparta

La estrategia en tiempo real se depura y retoma sus orígenes primigenios con coherencia

PLATAFORMA: **PC**
EDICIÓN: **FX INTERACTIVE**
ESTUDIO: **WORLD FORGE**
ORIGEN: **RUSIA**
LANZAMIENTO: **7 NOVIEMBRE**



Como pez en el agua

Las batallas navales no suelen ser uno de los platos fuertes de los RTS (a menos que sean títulos especializados en estas luchas), pero *Sparta* leva anclas con el mismo detalle e interés que se mueve por tierra. La batalla con barcos se puede decidir de la manera más habitual, lanzándose proyectiles a distancia, o mediante el abordaje. Igual que en el resto del juego, deberás elegir con cuidado qué tipo de unidades llevas a bordo y asegurarte de que tienen armamento a distancia y para la lucha cuerpo a cuerpo. Cuando tu barco esté lo suficientemente cerca del enemigo, unos ganchos permitirán que te acerques para abordarlo.

Si el barco contra el que luchas está muy dañado, es muy probable que acabe en el fondo del mar, pero si está en condiciones de navegar y logras llevarte el gato al agua, pasará a formar parte de tu ejército, con el ahorro que eso supone en tiempo y recursos.

Corren buenos tiempos para los juegos con el atractivo de la fidelidad histórica y los juegos de estrategia en tiempo real (RTS) casan muy bien con un contexto histórico, por lo que parece que *Sparta* llega al mercado en el momento adecuado con la propuesta adecuada. Ahora que aún colea el interés por la batalla de las Termópilas en la peculiar interpretación de la película *300*, FX Interactive trae a España un juego con una fervorosa fidelidad visual al siglo V a.C., época en la que Jerjes, rey de Persia, se vio frenado en su paso hacia Europa por un pequeño ejército de espartanos, un momento crucial en Occidente.

La demo de *Sparta* muestra calidad. Visualmente, la fuerza del motor gráfico permite al título sacar pecho ante otros RTS. El nivel de detalle de los escenarios, de cada unidad y de la batalla es muy alto. Cuando alguien muere en el campo de batalla hay una animación algo sobreactuada, pero la visión general es de un gran realismo y un excelente sistema de físicas.

Pero quizás la revolución mayor que propone *Sparta* esté en la jugabilidad. La desarrolladora ha mirado a su alrededor y ha visto que la personalización está en auge, y la ha trasladado a la fabricación de unidades. Tu capacidad de elección no se limita a decidirte entre infantería, caballería, arqueros... *Sparta* te permite decidir qué armas quieres que lleve tu soldado (una para luchar a distancia y otra para pelear cuerpo a cuerpo), la armadura, el casco y el escudo. Según tu elección, la unidad tendrá unas bonificaciones y costes diferentes.

En la edición para España, FX Interactive ha introducido interesantes novedades. Ha rebajado los requisitos, de forma que se podrá jugar a *Sparta* con un equipo medio. Además, ha reequilibrado el juego para potenciar el aspecto táctico. El resultado es que tener el ejército con armas más potentes no garantiza la victoria. Siguiendo el esquema piedra-tijera-papel, cada unidad es débil ante unas unidades y fuerte ante otras, lo que te obliga a elegir con cuidado tu ejército para que esté compensado y ubicarlo bien. Parte de esa estrategia incluye a los civiles, ya que pueden recoger las armas y vehículos que han quedado abandonados en el campo de batalla, y podrás reutilizarlos para construir unidades ajenas a tu facción.

La orografía y el clima son también importantes: podrás aprovechar el mapa para hacer emboscadas y debes fijarte siempre en la brújula que indica el viento, porque afectará a tus flechas y a tus barcos.

Los héroes no son meros adornos en *Sparta,* sino que son poderosos y suben de nivel, lo que puede favorecer a tu ejército, a tus recursos o darte ventaja en una batalla específica. El título no sólo interesará a los aficionados a la RTS más pura, sino también a los aficionados a la historia clásica, por la fidelidad con que se han diseñado el equipamiento y los artefactos de guerra; es un placer observar de cerca cómo los soldados ponen en funcionamiento las catapultas o las torres de asalto en un asedio.

Sparta demuestra que no hay que hacer grandes alardes para lograr un título que merezca la pena jugar, sino que la calidad puede lograrse también depurando y perfeccionando lo que ya existe y pensando en los jugadores a la hora de diseñar.



Cada una de las tres facciones que intervienen en las campañas (griegos, persas y egipcios) tiene unos edificios propios que generan unidades específicas, cada una con una interesante animación. Además de las campañas, están las partidas aleatorias y el online.

La gestión de los recursos es menos importante de lo que suele ser habitual en el género e incluye pistas para suavizar la curva de aprendizaje. FX Interactive ha decidido en la edición para España primar la acción sobre la gestión.



DIVERTIDOS, INTUITIVOS... ¡Y MUY ADICTIVOS!





Prism: Light the Way

- Un entretenido puzzle con la luz y los colores como protagonistas
- Coloca las piezas en la posición correcta mediante la pantalla táctil, dividiendo o reflejando la luz para resolver cada nivel
- Cuatro desafiantes modos de juego para un solo jugador
- Juega en modo competición o cooperativo con tus amigos

Nervous Brickdown

- Un rompe-bloques adictivo y fácil de jugar gracias a la pantalla táctil y el micrófono
- 9 diferentes y divertidos mundos para superar, cada uno con sus propias características
- Disfruta de una música genial
- ¡Diviértete con tus amigos gracias al modo multijugador inalámbrico!

















PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **INSOMNIAC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE**

Ratchet & Clank Future: Tools Of Destruction

Una de las series clave de la PlayStation 2 da el salto a la PlayStation 3 mezclando cosas viejas con otras nuevas



¡A bailar!

Como siempre, el juego está lleno de formas imaginativas de llevar la destrucción al ejército de robots al que te enfrentas. Sin duda, la forma más divertida es usando el Groovitron, una esfera metálica que se transforma en una bola de discoteca cuando la lanzas; sube a una cierta altura sobre los enemigos, suena una melodía funky y tus enemigos no pueden evitar ponerse a bailar. Los programadores le han dado tal encanto visual y los movimientos danzarines de los enemigos resultan tan expresivos que casi da pena destrozarlos cuando se están divirtiendo tanto. (Aunque, entre tantos gestos, giros, saltos y arrastrar de pies, ¿por qué nadie hace "el robot"?)





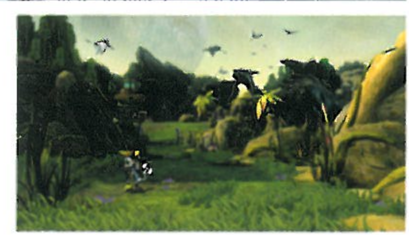
Los escenarios cubren los temas habituales (hielo, bosque, fábrica), pero la serie siempre incluye variaciones raras dentro de esos límites.

R*atchet & Clank* nunca ha sido lo que se dice una serie llena de sutilezas : cada capítulo nuevo para la PS2 aportaba más armas extrañas y arranques de humor surrealista en el mundo de sus protagonistas. Aun así, en su debut en PS3 las cosas han crecido de lo lindo, y no sólo en lo que respecta al armamento.

Pese a su título, *Tools of Destruction* se centra tanto en devolver la serie a sus raíces plataformeras como en atiborrarla con toda clase de munición imaginable. Aunque, claro, vuelven las más populares, porque transformar a un montón de robots cabreados en pingüinos aturdidos (vestidos con sombrero y bufanda) queda de fábula en alta definición. Visualmente, el juego cumple y está repleto de colores, evitando la tentación de centrarse demasiado en los detalles para conseguir una sensación de diseño más clara y diáfana.

Los niveles ofrecen visiones panorámicas, con horizontes de edificios, montañas y árboles recortándose en la distancia. No obstante, la fase de Metropolis evidencia que se trata de un simple detalle estético, y que no incluye posibilidades de exploración. Al ser aún demasiado pronto, puede responder al deseo de guiar al jugador hasta que esté más familiarizado, pero sería una pena que unos escenarios tan atractivos sólo fueran un fondo para misiones lineales.

Aunque, pese a su linealidad, Metropolis tiene cierta ambición vertical, y tu movimiento se interrumpe con trampolines y raíles que llevan a Ratchet y a Clank hacia arriba, lo que supone una buena muestra de lo imaginativo que puede ser el diseño de los escenarios del juego. En cuanto a la promesa de volver al plataformeo, hay varios momentos en los que tu camino y/o el escenario empiezan a derrumbarse y tienes que avanzar con ritmo rápido, además de algunos momentos de scroll lateral. La única decepción viene de ir sobre raíles, que, aunque no es una novedad en la serie, resulta demasiado lento como para resultar excitante, e incluye unos enemigos superficiales que utilizan maniobras ofensivas programadas en lugar de atacarte de forma dinámica.



No hay discusión sobre la profundidad de campo o las texturas, y la frecuencia de refresco funciona de fábula. Suena familiar, pero es todo un salto visual para la serie.

El combate sigue siendo tan poco convencional como siempre: la llave inglesa de Ratchet hace volar con total desenfreno ruedas dentadas y otras partes robóticas de tus enemigos y de los objetos destruibles. Las diversas armas están bien integradas y pueden intercambiarse con facilidad, aunque hasta los enemigos iniciales pueden hacerte morder el polvo de forma inesperada.

Con el lanzamiento cerca, no parece que *Tools of Destruction* vaya a ofrecer nada especialmente nuevo, pero promete ser un plataformas muy digno y sólido, además de un buen añadido para la cosecha de finales de 2007 para la PS3.



Las batallas contra los jefes desvelan tu capacidad destructiva. El diseño de personajes es impecable, aunque los primeros enfrentamientos acaban siendo demasiado esquemáticos en pautas de ataque. A los seguidores de la serie no les importará.

ETERNAL SONATA™



En su lecho de muerte el famoso compositor Chopin, camina entre esta vida y la siguiente. En la frontera entre los sueños y la realidad, Chopin descubre la luz que brilla en todos nosotros en este apasionante relato sobre el bien y el mal, sobre el amor y la traición.



- *Sistema de combate innovador que combina la libertad de movimientos con la acción por turnos*
- *Uso estratégico de la luz y la oscuridad que afecta a las habilidades especiales de los jugadores y a los poderes de los monstruos*
- *Historia conmovedora combinada con una música fascinante*



www.eternalsonata.eu







ATARI

Lo interesante es que la progresión está muy basada en los objetos. Para los cabalistas, por ejemplo, los hechizos no son tan importantes como los objetos que los potencian.



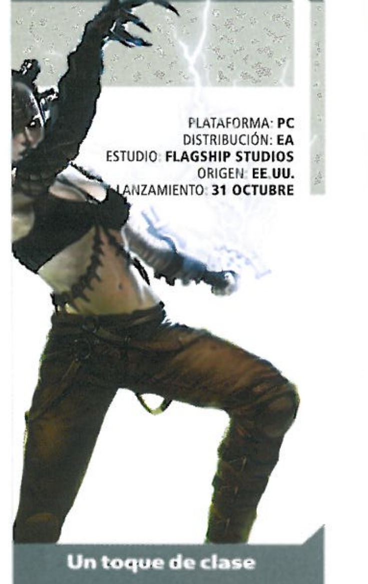




Si juegas como tirador no tienes apuntado automático, y escoges manualmente objetivos que no alcanzan las otras clases, como los Chamanes ocultos tras sus acólitos.

Hellgate: London

Ir al trabajo vuelve a ser una pesadilla diabólica mientras atraviesas una versión retorcida del West End



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **FLAGSHIP STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **31 OCTUBRE**

En la versión de fantasía futurista de Londres de Bill Roper, los últimos vestigios de la humanidad se han refugiado en el metro: un final bastante halagüeño para el sistema de transporte británico, en el que la mayoría pierde sus últimos vestigios de humanidad. De hecho, aparte de nombres y lugares, hay poco de Londres que se pueda reconocer: su geografía se ha roto en fragmentos que se reconfiguran continuamente, lo que significa que cada viaje entre las salas será una experiencia única y aleatoria. Es en ese sentido en el que este RPG de Flagship es un sucesor espiritual de la serie *Diablo,* en la que Roper destacó mientras estuvo en Blizzard. Pero está claro que *Hellgate* va más allá, ofreciendo mayor variedad que unos cuantos sabores distintos de mazmorra.

Durante la demostración, Roper escogió una misión en la estación de metro de Charing Cross, que le obligó a caminar a través de Whitehall hacia el lecho del Támesis, donde se disputó una batalla. La prueba implicaba un encuentro específico final, una reunión que siempre tiene lugar en un escenario similar, aunque su situación exacta cambiará, y mucho, cada vez. No obstante, son los escenarios entre Charing Cross y ese punto los que más mutarán. Puedes encontrarte atravesando Whitehall por encima o por debajo del suelo, en cualquiera de los 50 o 60 distintos tipos de ubicación: alcantarillas victorianas, red de metro abandonada, callejones, calles desiertas y muchas más. Se distinguirán todavía más por ciertas "rarezas": el ejemplo que Roper daba es que podrías encontrarte con que el cielo luce totalmente rojo y todos los demonios están ardiendo. También hay encuentros aleatorios de misiones; puedes cruzarte con un hombre herido que te suplica que encuentres y ayudas a sus amigos. Parece que Flagship Studios intenta usar la aleatoriedad para crear una experiencia intensa y personal.

Hellgate ofrecerá al jugador unas 200 misiones, lo que supone entre 30 y 45 horas de juego de rol sólo con el disco. A eso hay que añadir la oportunidad de jugar partidas online sin coste adicional, interactuando de forma cooperativa con centenares de usuarios. Hay un modelo de suscripción adicional que, por un pago mensual, te da acceso a contenidos extras: armaduras, clases, habilidades, búsquedas y más espacios para los personajes. Es un modelo de pago realmente interesante, aprovechándose de la atractiva inmediatez y la durabilidad de la cuota inicial por adelantado, pero permitiendo un mayor acercamiento a los contenidos adicionales proyectados para más adelante.

La suscripción opcional es sólo una de las diversas maneras en que *Hellgate* provee a cada jugador de forma individual: los personajes parecen ser de lo más personalizables desde el principio, y la elección de clases ofrece una variedad radical que toma tanto de los shooters como de los RPG más tradicionales (ver recuadro). Aunque la idea de que alguien derrote a *World of Warcraft* sea un sofisma, la combinación de diversidad, flexibilidad y profundidad en la que se basa *Hellgate* puede ser un gran atractivo para un público de lo más amplio.

Un toque de clase

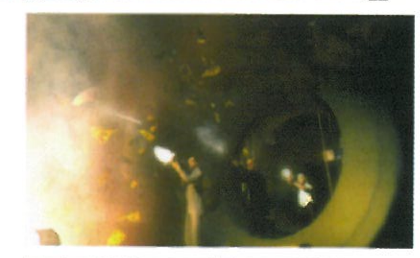
Hellgate incluye tres "representaciones esotéricas de arquetipos filosóficos", según Roper. Cada uno de estos grupos (Templarios, Cabalistas y Cazadores) se divide en dos clases, ofreciendo estilos de juego radicalmente distintos. Los Templarios, cruzados medievales conocedores de la tecnología moderna, son expertos en el cuerpo a cuerpo, con técnicas ofensivas o defensivas. Los Cabalistas son magos, que invocan demonios o utilizan hechizos. Los Cazadores se acercan al FPS: son tiradores de élite, o ingenieros capaces de construir aliados mecánicos.



Aunque todas las clases tienen apariencias personalizables, los Invocadores son los más excéntricos y macabros, y llevan cráneos diabólicos y otros detalles truculentos.


EL ASFALTO ES TU LIENZO.
ARTE EN LA ZONA ROJA. CUENTARREVOLUCIONES A TOPE. ASÍ ES COMO SE GANAN LAS CARRERAS. DERRAPADAS A TODA POTENCIA. ADELANTAMIENTOS CON REBUFO. EMOCIONA A LA MULTITUD Y A TU PUNTUACIÓN CON CADA MOVIMIENTO DE PRECISIÓN A ALTA VELOCIDAD. TODAS LAS MANIOBRAS QUE HACES DEJAN HUELLA. EN EL ASFALTO Y EN LOS FRÁGILES EGOS DE LOS OTROS CONDUCTORES. XBOX.COM/ES-ES
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
SOLO EN XBOX360 Y TOTALMENTE EN CASTELLANO
© 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox LIVE son marcas comerciales registradas del grupo de empresas Microsoft.
Jump in.
XBOX 360 LIVE







Kane & Lynch: Dead Men

Este shooter criminal de IO Interactive demuestra que nunca eres demasiado viejo para vengarte con violencia

Parece que Kane y Lynch están destinados a colocarse entre los personajes mejor definidos del mundo del videojuego. El frío y calculador Kane, arruinado y resentido, es un antihéroe de lo más humano: un criminal de una generación que se está quedando atrás. En cambio, el inestable Lynch, pese a su brutal apariencia, quizá resulta más simpático, ya que sus arranques violentos son el resultado de una esquizofrenia paranoide, una enfermedad que le hace tan vulnerable como terriblemente impredecible. Pero es la relación entre ellos lo que les define: incómodos en su alianza y abiertamente antagonistas.

No da la sensación de que hayan puesto a estos personajes para dar un toque colorista a un shooter predefinido, sino que el juego está construido en torno a su relación; y los tiroteos están condicionados por los escenarios que estos hombres recorren juntos más que en lugar de tratarse de niveles diseñados para conseguir unos efectos concretos. Así, la gran variedad de retos del juego aparece con una sensación de progresión natural y cinematográfica. De hecho, hay una adaptación al cine prevista para 2009, así que no es extraño que el juego se haya inspirado en tramas criminales del estilo de *Heat, Get Carter* o *A quemarropa*.

En la última demo que hemos probado, en el espectacular nivel inicial Kane y Lynch escapan del furgón de seguridad que les está llevando a su ejecución, rememorando a la vez las secuencias (ya vistas) dentro de una discoteca y un robo con tiroteo en las calles de Tokyo. Estos dos niveles han cambiado poco desde la última vez que se vieron, aunque se han eliminado algunos defectos, con lo que ahora la demostración resulta más completa, dando una mejor sensación de cómo funciona el juego como shooter.

Es particularmente interesante el énfasis de los desarrolladores en no ser restrictivos: si Kane cae, su colega puede revivirlo inyectándole una dosis de adrenalina y poniéndolo en pie. Dos dosis de adrenalina en rápida sucesión pueden, eso sí, provocarle una sobredosis, aunque los abundantes puntos de guardado consiguen que no tengas que volver a jugar mucho terreno.

La acción es ligeramente táctica, permitiéndote ordenar a tus hombres las instrucciones generales, y necesitando el uso de cobertura y granadas de humo para tener las bazas ganadoras.

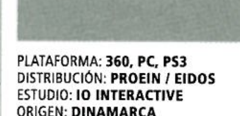
Ojalá *Kane & Lynch* mantenga el ritmo y el atractivo de lo visto hasta el momento, mezclándolos de forma convincente con el conflicto que hay entre sus protagonistas. Cuando tantas otras franquicias optan por héroes que no son más que montones de clichés insípidos, hay que reconocerle a IO que ha intentado algo diferente al sacarse de la manga estos personajes principales maduros e imperfectos.



Como en *Stranglehold*, los tiroteos se hacen más movidos cuando tu cobertura salta por los aires, obligándote a moverte y encontrar refugio en otro lugar.



Si Lynch no se toma sus pastillas cuando debe, puede ponerse algo más que nervioso. Si las cosas van a peor, no será capaz de diferenciar entre policías y civiles.

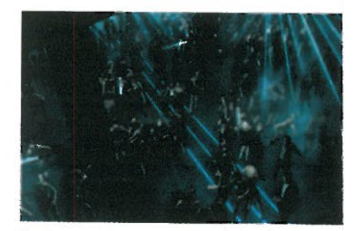


PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN / EIDOS**
ESTUDIO: **IO INTERACTIVE**
ORIGEN: **DINAMARCA**
LANZAMIENTO: **23 NOVIEMBRE**



Sin detalles lujosos

Aunque *Kane & Lynch* destaca por sus personajes y sus intenciones, al colocarlo al lado de otras demos de la Games Convention quedó claro lo rápidos que están siendo los avances gráficos de esta generación. Si bien aún no está terminado, *Kane & Lynch* parece un tanto desigual por comparación: ninguna superficie parece tener texturas detalladas, las multitudes están hechas de modelos idénticos, y las secuencias se asoman a la teoría del Valle Inexplicable. Eso sí, todos los niveles tienen tamaños respetables y están llenos de personajes, así que los detalles quizá sean un lujo.



Puede que estos que mueven el esqueleto, como en la vida real, se parezcan mucho, pero, según los desarrolladores, hay entre 3.000 y 3.500 sólo en este edificio.



GAMA DE BOLSAS LICENCIADAS



▸ PORTA UMD x8



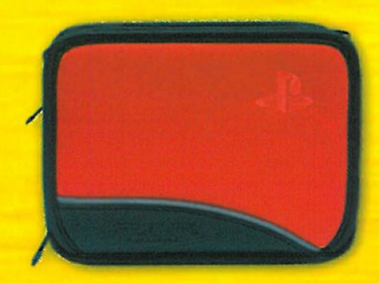
▸ PSP 20



▸ PSP 25



▸ PSP 50

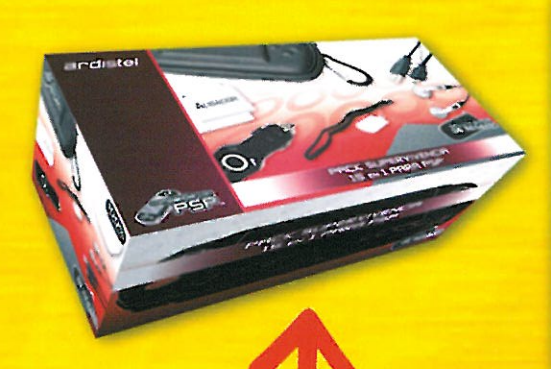




▸ STARTER KIT 10 EN 1



▸ PACK 15 ELEMENTOS
PACK SUPERVIVENCIA



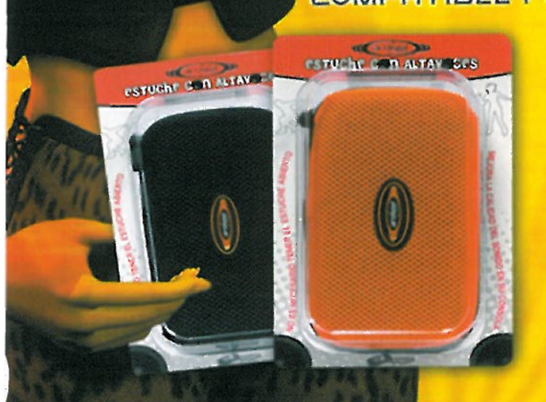
▸ PACK PROT.3 EN 1



PACKS CON BOLSA DE REGALO

PSP™

▸ ESTUCHE
CON ALTAVOCES HIFI
COMPATIBLE PSP SLIM LITE 2000



▸ PACK BART PSP



▸ ADAPTADOR AC



www.ardistel.com

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **1ER CUARTO 2008**

Viking: Battle For Asgard

Creative Assembly apura hasta el final los restos huesudos de los mitos escandinavos







La versión pre-alfa tiene muy buena pinta, y su mundo de ambientación isleña ofrece multitud de pequeñas diversiones, una profundidad de campo destacable y libertad.

Proviniendo del equipo responsable de *Spartan: Total Warrior, Viking* fue una de las sorpresas más deliciosas de la Leipzig Games Convention. *Viking* tiene lugar en las extensiones de una atractiva isla, en la que tienes que liberar asentamientos de las hordas de no muertos de la vengativa diosa Hel. A medida que lo hagas, podrás llamar a un número mayor de tropas para ayudarte en las siguientes batallas. Pero todo esto ocurre de forma no lineal: de hecho, tienes libertad para explorar la isla y visitar campamentos enemigos en cualquier momento y, aunque puede no ser muy inteligente, atacarles antes de que estés preparado, infiltrándote solo y sabotear sus defensas. Y puedes reforzar tu ejército seleccionando de forma estratégica los objetivos: libera recursos clave, como plantas madereras, y te encontrarás equipado con un útil ariete.

Los combates no son sólo machaca botones: si haces ataques rápidos contra tus enemigos acumulas pepitas para ejecutar nuevos movimientos espectaculares.

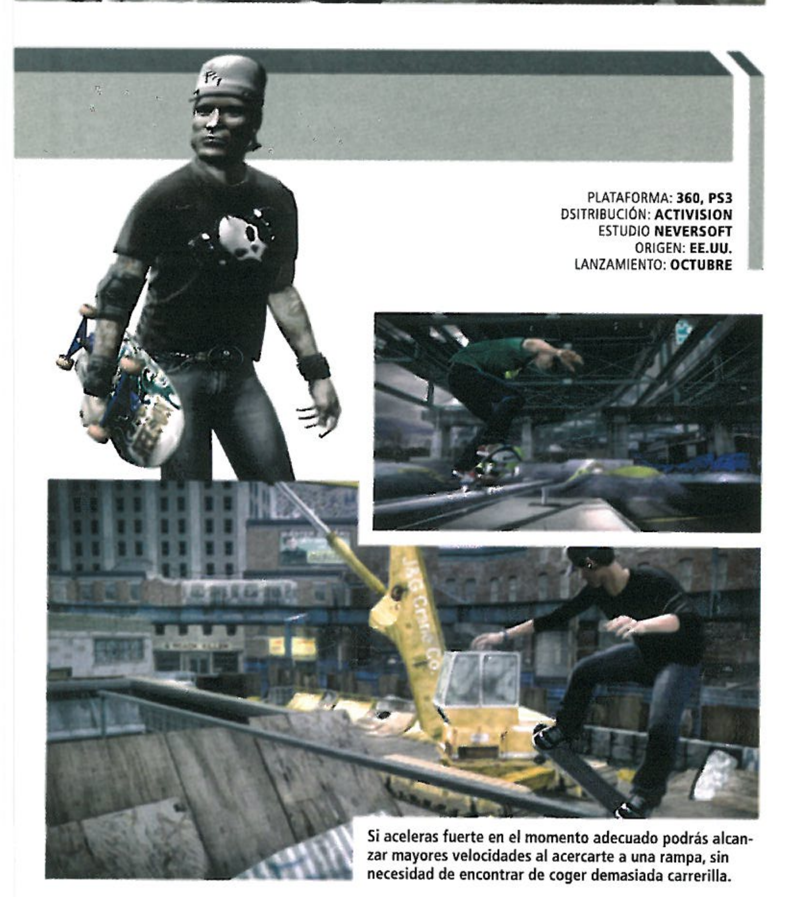
Las batallas individuales también incluyen un aire estratégico. Tu presencia tiene tanta importancia que puedes llevar a todo un contingente de soldados a través de una densa defensa o, mediante la infiltración y el asesinato, eliminar al chamán enemigo responsable de regenerar las fuerzas que están bloqueando el avance de tus ropas. Semejante escala, desde el brutal combate uno contra uno hasta la estrategia de una guerra global, es muy ambiciosa.

Los resultados son bastante brutales, aunque complicados de alcanzar: partir a los enemigos menores en trozos sanguinolentos es sencillo, pero rematar a un campeón costará bastante. Si esta violencia a pequeña escala encaja dentro de las batallas más tácticas y estratégicas –como la experiencia de los desarrolladores con *Total War* parece indicar–, entonces *Viking* tiene una buena oportunidad de llevar el género de la lucha a un nivel de profundidad jamás visto.

Tony Hawk's Proving Ground

Siguen actualizándolo, evolucionándolo y refinándolo.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DSITRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO **NEVERSOFT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**



Si aceleras fuerte en el momento adecuado podrás alcanzar mayores velocidades al acercarte a una rampa, sin necesidad de encontrar de coger demasiada carrerilla.

Al sentarse a jugar a *Proving Ground*, es fácil refunfuñar entre dientes sobre recorrer las calles con el equivalente en los deportes extremos de la serie *Mario:* un símbolo saltarín y superventas. Pero igual de fácil volverás a prendarte de esa institución del combo; los veteranos enseguida se enamorarán de su gran flexibilidad.

Cada nuevo *Tony Hawk's* trae novedades, pero *Proving Ground* es el primero que da la sensación de logro completo y madurez en sus avances. Las barras de equilibro, hasta ahora contadores planos que aparecían al lado de tu skater en las maniobras, han sido reemplazadas por un arco coloreado que ocupa toda la pantalla. Así libera tus ojos mientras mantienes el equilibrio, en lugar de tener que concentrarte en el centro de la pantalla y avanzar a tu visión periférica.

El mayor atractivo lo proporciona la extensión del refrescante modo Nail the Trick de *Project 8.* Su serie de giros de pie ahora se han ampliado incluyendo el Nail the Grab y el Nail the Manual, permitiendo que este modo a cámara lenta se convierta en una cadena más para los combos, y no sólo parte de uno.





Los viandantes que vean tus trucos supondrán más ingresos, que también suben con las partidas en red. Pero si te llevas por delante a un peatón, te perseguirá.

Como ocurrió con *Project 8,* hay una nueva razón para que los seguidores de la serie recojan sus mandos y se enganchen. Pero será la aún desconocida capacidad del juego para unir sus nuevos movimientos mediante la trama, sus objetivos y su sistema de clases, lo que convencerá a aquellos que añoran *Pro Skater 2* y *3*.

COEDGE1107

Ahora te damos más

te pagamos un 30% más

entregando este vale antes del 30 de noviembre de 2007













Preciok te garantiza el buen estado de cualquier compra que realices.



¿No sabes qué hacer con tus películas y videojuegos que ya no usas?

Reúne tus pelis y videojuegos que ya no uses





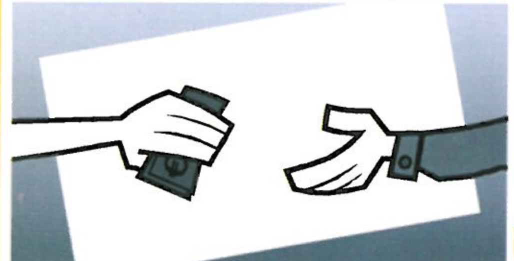


Acércate a nuestra tienda Canal Ocio





Te los compramos todos, **al contado**







Además, compra a bajo precio productos Preciok

Preciok:
sólo en tiendas franquiciadas

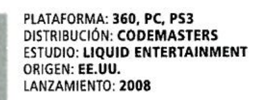


Adeje (Tenerife):
Hermano Pedro, s/n - Telf.: 922 711 079
Andratx (Mallorca):
Sa Teulera, 1 - Telf.: 971 136 266
Antequera (Málaga):
Diego Ponce, Edif. 21 - Telf.: 952 739 348
Bilbao:
Zorroza-Castrejana, 25 - Telf.: 944 424 618
Burgos:
Avda. Eladio Perlado, 12 - Telf.: 947 221 142

Ciudad Real:
Avda. Tablas de Daimiel, 2 - Telf.: 926 274 081
Ronda Alarcos, 24 - Telf.: 926 273 087
Calatrava, 21 - Telf.: 926 256 464
Jerez de la Frontera (Cádiz)
Porvenir, 34 - Telf.: 639 757 459
Santander:
María Cristina, 1 - Telf.: 942 215 300
Torremolinos (Málaga):
Avda. de los Manantiales, 6 - Telf.: 952 377 026

Valladolid:
Canterac, 23 - Telf.: 983 294 025
Lope de Rueda, 1 - Telf.: 983 263 543
Vigo (Pontevedra):
C/ Estornino, 15 - Telf.: 986 373 677

Próximas aperturas en:
Baeza (Jaén), Torre del Mar (Málaga), Marbella (Málaga), Benalmádena (Málaga) y Fuengirola (Málaga)



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **LIQUID ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

Rise of the Argonauts

En una rapidísima presentación, este RPG de inspiración mítica se salta algunas convenciones del género

Aunque sus autores aseguran que *Rise of the Argonauts* es un RPG, no esa ésa la impresión con la que salimos de la demo Leipzig, que parecía hecha para demostrar en 15 minutos cómo el juego se desvía de clichés y normas establecidas.

Aunque está claro que tomas el papel del héroe griego Jasón, la demo no ahondaba en la evolución de la historia, indicando simplemente que hay una, y que es tan rica como podrías esperar de un RPG. En lugar de ello, la presentación examinaba los elementos de combate del juego y, si tu boli era lo bastante rápido para tomar nota, había muchos toques menores pero agradables, enfocados a conseguir una acción instantánea y visceral.



Jasón puede escoger dos argonautas para que le acompañen en sus misiones, tiene figuras tan conocidas de la mitología griega como Hércules, Atlante o Aquiles.

Rechazando el habitual intercambio de estadísticas, los enemigos mueren con un solo golpe (a menudo partidos en dos sanguinolentas partes) si no bloquean o esquivan el barrido de tu espada. Bloquean y esquivan mostrando un notable nivel de inteligencia, y el equipo de desarrollo señaló que tus contrincantes atacan en grupo, en lugar de caer en el cliché videojueguil de avanzar uno a uno. Subir de nivel tiene efectos evidentes: tus enemigos no reciben más daño. Un nivel más alto es la diferencia entre dejar inconsciente a un rival con tu escudo o levantarlo del suelo del golpe.

Todo esto se complementa perfectamente por un sistema de animaciones dinámico, que calcula dónde está el enemigo en relación con tu personaje, y se asegura de que cada movimiento de ataque sea convincente de verdad. Para un juego que empleó tan poco tiempo para impresionar a la prensa, *Argonauts* hizo un buen trabajo captando el interés con su mezcla de innovaciones e irreverencia hacia el género.



El estudio, harto de ver siempre las mismas animaciones, ha creado ataques únicos dependiendo del objetivo, en lugar de movimientos finales tipo *God of War.*



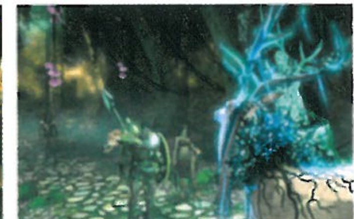
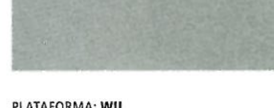


Table tennis Wii

El ping-pong de Rockstar supera la red en el cambio de consola



PLATAFORMA: **WII**
PRODUCCIÓN: **TAKE 2**
ESTUDIO: **ROCKSTAR LEEDS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **19 DE OCTUBRE**

Cuando se anunció que *Table Tennis* daría el salto desde Xbox 360 a Wii, mucha gente se mostró escéptica ante una conversión de futuro incierto. No obstante, estas dudas han resultado ser infundadas; así lo demuestra el hecho de que el juego luzca espléndidamente en la consola de Nintendo, además de explotar su principal atractivo del sensor de movimiento.

Un buen observador podrá darse cuenta de las, hasta cierto punto, evidentes diferencias visuales entre ambas consolas. Pero lo mejor es dejarse envolver por un cuidado apartado gráfico, con numerosos detalles y elaboradas animaciones que no tienen demasiado que envidiar al original.

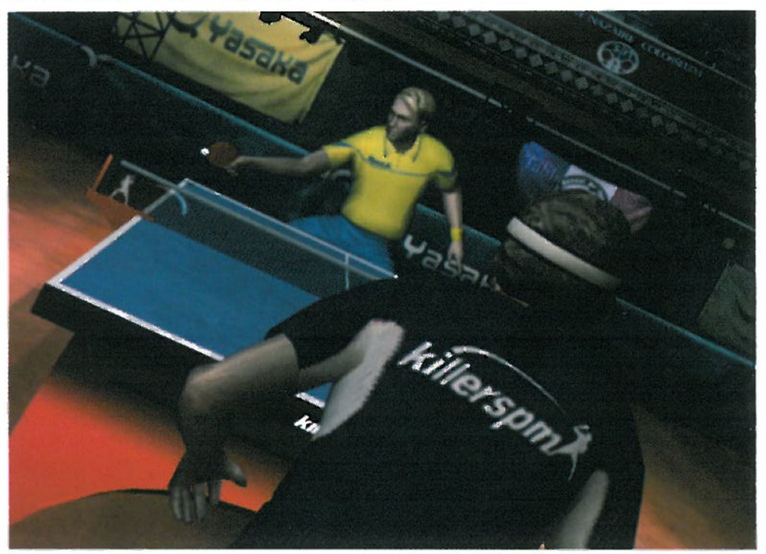
En lo que respecta a modos de juego, personajes y torneos, todo se mantiene idéntico, ya que la gran baza de la Wii radica en ofrecer tres sistemas de control muy diferenciados. En el primero de ellos recae el protagonista sobre la bola, sin tener control sobre el personaje, que se moverá solo, y el jugador se centrará en mover el mando para asestar los golpes con la pala, introduciendo los efectos con la cruceta del mando de la Wii. Los otros dos son variaciones que añaden el Nunchaco, que se usa ya sea para determinar el efecto con él o bien para tener control sobre el tenista. Lo mejor es que todos responden a la perfección y resultan muy intuitivos, convirtiendo a *Table Tennis* en una alternativa realmente divertida que a buen seguro será el sustituto natural para el tenis de *Wii Sports*.





Los escépticos se encontrarán con la mejor adaptación posible de *Table Tennis:* buen acabado visual, divertido planteamiento y exquisito sistema de control.





Nights: Journey Of Dreams

Sega le da un nuevo giro a la fórmula de su clásico para Saturn. Esta vez, mediante las sacudidas al Wiimando

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **INVIERNO**



Algunos tienen buenos recuerdos de las anteriores aventuras de *Nights,* lo que es bueno y malo para el estudio americano de Sega, que está desarrollando esta continuación bajo la atenta mirada de su programador original, Takashi Iizuka. Una reciente demostración visual mostraba que *Journey of Dreams* se mantiene fiel al original casi al dedillo, a pesar del nuevo esquema de control que imprime el hardware de la Wii.

De nuevo controlas al andrógino bufón volador, *Nights,* mientras sobrevuela los ensoñadores decorados de Nightopia, con la misión de acabar con los monstruosos Nightmaren que plagan los sueños de los niños. Como antes, la jugabilidad espacial se restringe a un movimiento bidimensional que te permite entrar y salir de unos entornos tridimensionales. Dentro de esos límites, *Nights* gira y se remonta, recogiendo objetos y realizando trucos que prolongan la cuenta atrás de su tiempo límite de vuelo.



Con tanto tiempo entre el anterior *Nights* y éste, es inevitable que *Journey of Dreams* deba dirigirse, además de a los fans, a todo un nuevo público. Acostumbrados a poder recorrer libremente entornos 3D, ¿los jugones más jóvenes se engancharán a los vuelos restringidos de *Nights?*

Si el anterior *Nights* era un juego de puntuación, salpicado de batallas contra jefes, *Journey of Dreams* también introduce objetivos específicos. Durante el nivel de la demo, *Nights* tenía que perseguir a un pájaro para llevarse a la fuerza una llave de entre sus garras, parece que para abrir una de las puertas que llevan a otros entornos. Lo interesante es que el énfasis del juego en los retos parece haber cambiado: cuando el tiempo de vuelo de *Nights* se termina, anteriormente te caías del cielo y tenías que volver caminando a un punto central para reiniciar el nivel, una tarea dificultosa debido a los enemigos que te perseguían. Este peligro parece haberse eliminado y, en su lugar, el nivel termina y vuelves al mundo base.

Sin duda, *Journey of Dreams* se mantiene fiel al estilo del juego original, así como a la colorida paleta marca de fábrica de Sega, y dejando a un lado pequeños cambios, parece que va a traer más de lo mismo. Aun así, los fans quizá indiquen que no son tan importantes los cambios como asegurarse de que la sensación de movimiento continuo y acrobático siga intacta.



Los niveles tienen los habituales colores brillantes de Sega, y la audacia de su diseño ayuda a dejar de lado el hecho de que ni se acerca a los estándares gráficos impuestos por *Mario Galaxy.*

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

Mientras Madrid sueña con conseguir los de 2016, la máquina de marketing de los Juegos Olímpicos ya empieza a darle uso a la franquicia de los del 2008

PLATAFORMA: **DS, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2007**

Aunque el emparejamiento de Mario y Sonic hace mucho que flota en las mentes de los jugones, ya que las guerras consoleras de los 90 se han convertido ahora en nostalgia, la ocasión de unirlos en este título no es tanto una respuesta a los sueños de los fans como un torpe intento de sacarles jugo. Con la considerable cantidad de juegos similares que van a aparecer en el mercado, Sega necesitaba el poderío mediático de los contrincantes del juego: en el horizonte hay una versión Asterix de los *Juegos Olímpicos,* además de un remake de Konami de su *Track & Field* (el original fue relanzado en agosto en Live Arcade) en el que podrás jugar, entre otros personajes icónicos, con los Cabeza Pirámide de *Silent Hill.*

Ese apoyo en las franquicias augura que será difícil distinguir esos juegos cualitativamente, y una pequeña demostración de las carreras y los saltos de Mario y Sonic nos confirmaron que no ofrecen nada nuevo. Aun así, el lanzamiento con arco nos infundió algo de fe en que algunas tareas sean mecánicamente interesantes, obligándote a echar atrás el Wiimando, apretando en gatillo, en línea recta respecto al nunchaco.

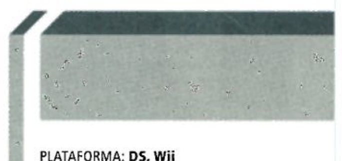




Cada personaje tiene diferentes habilidades. Mario sirve para todo; Bowser tiene fuerza bruta; Sonic, como puedes imaginarte, es rápido... Pero, para equilibrar las cosas, acelera con cierta lentitud. Aun así, parece que ganará todas las carreras.

De todas formas, ahora que los juegos de Wii han explorado hasta tal punto nuevos métodos de control y los han vinculado a objetivos cada vez más interesantes, es un riesgo que las pruebas olímpicas puedan resultar simples en comparación. Lo mismo podría decirse de los juegos sociales que suelen basarse en esquemas de control sencillos para cada actividad, pero *WarioWare* y similares también bombardean al jugador con cambios rápidos e imágenes de impacto. Hay en este tipo de juegos un humor anárquico que, es inevitable, estará ausente en un juego sobre unos eventos deportivos, por mucho que los participantes estén sacados de franquicias videojueguiles famosas.

Ojalá Sega se plantee la manera de diferenciar su tratamiento del tema de los de otros títulos sobre los Juegos Olímpicos con los que debe competir. Pero si sólo confía en el encanto de los participantes para añadir interés a un juego mediocre de Wii, se la pegará en la primera valla.







El vestido rosa de Peach no es demasiado deportivo. Como en *Mario Strikers,* es una de las pocas indumentarias icónicas alteradas para encajar en el contexto.



Estamos formando



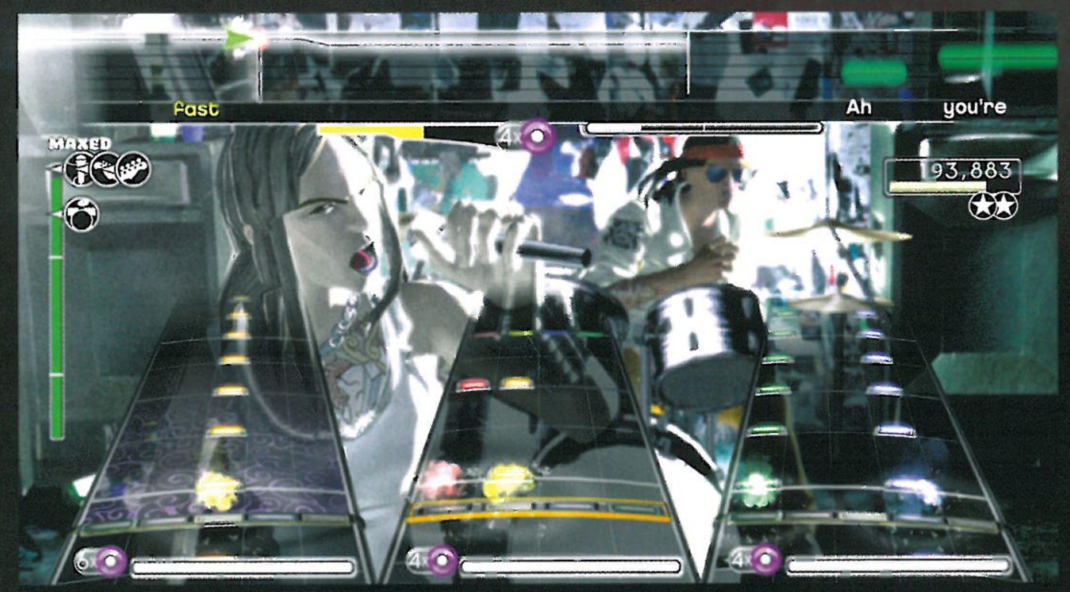
un grupo

Se busca guitarrista, bajista, batería y cantante. Interesados escribir a Harmonix con el asunto "ROCK".

TÍTULO: **ROCK BAND**
PLATAFORMA: **360, PS2, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **MTV WORLDWIDE**
ESTUDIO: **HARMONIX MUSIC SYSTEMS**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **PRINCIPIOS 2008**

El directivo y cofundador de Harmonix, **Alex Rigopulos,** asegura: "Durante gran parte de nuestra historia nos hemos esforzado mucho para conseguir que las compañías discográficas nos prestasen atención". Las cosas cambian. La gente accede a la música de otra forma y la compra de manera diferente. Y, sobre todo, ve los juegos musicales de otro modo desde que salió *Guitar Hero*: "El efecto bola de nieve que acarrea consigo, combinado con los asuntos a los que se ha enfrentado la industria estos últimos años, han dado un giro bastante importante a la situación".

La historia de Harmonix Music Systems empezó en 1995, y desde entonces ha refinado el género de los juegos de acción rítmica hasta convertirlo en arte. Desde sus inicios con *The Axe,* que permitía realizar solos instrumentales moviendo un joystick de PC, hasta *Amplitude* y *Frequency,* llegando por fin al éxito comercial y de crítica de la serie *Guitar Hero,* todo ha sido ir hacia adelante, diversidad e innovar en el género. *Rock Band* parece ser la culminación de este proceso de innovación y refina-



Podría parecer que la interfaz está demasiado cargada para que funcione bien, pero a la hora de jugar (incluso en una pantalla relativamente pequeña) las secciones se distinguen perfectamente y se olvidan todas las preocupaciones: es un placer ver la conjunción de notas llameantes en una sección intensa.

miento, y el comienzo de un nuevo modelo de desarrollo para el estudio. De hecho, lo más interesante de *Rock Band* no es lo bueno que pueda llegar a ser (que es brillante), sino lo buena que va a ser la infraestructura y el apoyo que han construido a su alrededor Harmonix y sus afiliados comerciales.

Hay muchos nombres importantes tras el juego, de entre los que destacan EA, Harmonix y MTV. La responsabilidad de EA se centra en la distribución a los comercios; Harmonix desarrolla y MTV produce. Involucradas a otro nivel se encuentran las "cuatro grandes" editoras musicales, EMI Music, Sony BMG, Universal Music Group y Warner Music Group. Todo esto conforma la maquinaria de marketing más grande jamás vista en la industria del videojuego (o en cualquier plataforma musical jugable), combinado con el potencial ilimitado del contenido descargable. Las "cuatro grandes" se llaman así porque poseen los derechos de la gran mayoría de los músicos importantes. Para que te hagas una idea, elige músicos con la B; *Rock Band* podría incluir canciones de The Beach Boys, The Beatles, Big Bad Voodoo Daddy, Black Revel, Motorcycle Club, Black Sabbath, Blur, David Bowie, James Brown, Busta Rimes y los B-52. Adiós a las versiones.

Y también se han acabado los días en los que tenías toda la pantalla para ti solo, ya que el diseño de la pantalla ha avanzado de forma calculada desde *Guitar Hero*. La evolución resulta ser una mejora importante: el indicador que muestra tus multiplicadores, por ejemplo, es ahora un círculo bajo la barra que se llena de color, con un gran número que muestra tus bonificaciones (en vez de pequeños puntos al lado de la puntación), lo cual significa que puedes ver fácilmente cómo lo estás haciendo sin apartar la vista de la parte principal de la pantalla; algo especialmente importante en el nivel experto. Los tres instrumentos están debajo, con la batería en el centro, mientras la barra del cantante flota por encima, y una barra a la izquierda muestra cómo lo está haciendo cada instrumento de la banda, lo cual activará la bonificación si todos los miembros lo están haciendo bien.

La verdadera revolución se encuentra en los nuevos periféricos (ver el recuadro de la izquierda) y la estructura que Harmonix ha montado a su alrededor. "Eran necesarios los periféricos para el juego que queríamos crear y, como diseñadores de juegos, era una oportunidad única para diseñar el hardware alrededor del juego", dice Rigopulos. No tardarán en llegar los periféricos de third-parties tras

A la guitarra, unas novedades

Las guitarras funcionan exactamente igual que sus predecesoras, con alguna interesante puesta a punto de la interfaz para conseguir momentos particularmente atrevidos. El aspecto es negro y elegante, con botones especiales para solos en la base del cuello para usarlos durante grupos de acordes con ambas manos (lo cual es vergonzosamente genial), con un nuevo pinzado para el rasgueo, y los colores se sitúan en un lateral del cuello en vez de en la parte frontal. Otras mejoras incluyen que los zurdos puedan cambiar la correa y un nuevo botón de efectos en cinco direcciones.

Paul DeGooyer (sobre estas líneas) es vicepresidente de audio, vídeo doméstico y electrónica de MTV. Alex Rigopulos (izquierda) es directivo y cofundador de Harmonix Music Systems. Según su biografía toca "en algunas de las peores bandas de rock del mundo".

el lanzamiento, pero aunque es casi seguro que habrá las habituales versiones más baratas, también habrá un mercado para jugadores que quieren personalizar sus instrumentos con actualizaciones. Ha sido importante la publicidad destinada a crear expectación por el título, que incluía un autobús que recorría Norteamérica y que hizo su aparición frente a los Premios MTV. Había multitudes fuera y grupos que se pasaban la tarde jugando dentro. **Paul DeGooyer,** de la MTV, recuerda: "El grupo Gym Class Heroes tocó durante 45 minutos y no se bajaban. Y el batería, que no había probado el juego antes, se puso frente a los instrumentos, eligió dificultad de experto y lo dejó clavado. ¡Les dejó asombrados!". Posteriormente, la banda recogió el gong al Mejor Grupo Novel; Rigopulos añade: "Todavía estaban jugando cuando se anunció su premio; ¡tuvieron que dejar de jugar para ir a recogerlo!".

Pero, como no todos vamos a recibir el premio al Mejor Grupo Novel, *Rock Band* te da la oportunidad de crear tu propio dios del rock. La herramienta de creación de personajes te permite definir las dimensiones de tu músico, aunque no hasta el punto ridículo de determinar la anchura de los agujeros de la nariz, ya que la verdadera personalización reside en los accesorios. La biblioteca de ropa es enorme, así como las de estilos de pelo, joyas y otras baratijas, y puedes ajustar la actitud de tu personaje para que afecte a su postura y a su forma de moverse. No obstante, tal vez el añadido con más potente sea un sistema de dibujo en 2D para crear tatuajes o parches para la ropa. Rigopulos añade: "También se puede pintar la cara. El sistema de tatuajes, los parches… son increíbles. La gente se va a volver loca".

Una vez tienes a tu estrella del rock tatuada y entiendes la interfaz, ¿cómo funciona el juego? Fantásticamente, tras dos o tres canciones de práctica para que te aclimates a tus "compañeros de banda". Se repite el sentimiento que todo jugador tuyo la primera vez que entendió *Guitar Hero* y realizó un solo complicado, gracias al cooperativo y a la reacción visual; a medida que una cascada de notas baja por la pantalla y cada miembro de tu banda realiza su papel, la canción arrasa y el público se vuelve loco. Simplemente, sientes que formas parte de una banda. Es imposible pensar otra cosa mientras juegas y, gracias a las sencillas indicaciones visuales, pronto te das cuenta del toque que da cada miembro a la actuación: "bass groove" aparece en la pantalla para indicar que tu bajista no falla ni una nota, que el guitarrista arrasa en una sección verde de estilo libre, y que el cantante alcanza cada nota con una dulzura cristalina. Es entonces cuando tu propio progreso con el solo de guitarra aparece como un porcentaje. Allá va: 92, 94, 96, 98, tocas la última nota al final, alcanzas el cien por cien, la multitud en la pantalla se vuelve loca, tu banda empieza la siguiente sección; nunca se vio en la historia de los videojuegos una experiencia como ésta.

En mitad de esta locura multijugador es importante recordar que, si quieres ser el único en el escenario, se cuida mucho a los jugadores solitarios. Se incluye un completo modo carrera (así como la opción de una partida rápida) para cada instrumento, salvo el bajo, junto con todas las tablas de puntuaciones, tutoriales y modos de práctica habituales desde *Guitar Hero II*. Por supuesto, habrá gente que no se conformará con jugar solo en cooperativo, y en *Rock Band* se podrá enfrentar entre sí cualquier combinación de instrumentos, ya sea guitarra contra batería, dos cantantes… Todos los modos multijugador pueden disfrutarse tanto online como offline; pero ¿cómo ve Rigopulos el éxito del juego? "La ex-

LOS QUE NO SE CONFORMAN CON EL COOPERATIVO PODRÁN ENFRENTAR ENTRE SÍ CUALQUIER COMBINACIÓN, COMO GUITARRA CONTRA BATERÍA O DOS CANTANTES



El estilo visual de *Rock Band* se inspira en la mitología creada por grupos como Led Zeppelin o Black Sabbath, con pelo largo y ridículas camisas abiertas en el orden del día. Sería un escándalo si no está disponible para descargar en algún momento la banda sonora entera de This Is Spinal Tap.

Song Stars

La lista completa de canciones de *Rock Band* sigue siendo un secreto, pero éstas son algunas de las pistas que aparecerán en la caja del juego:

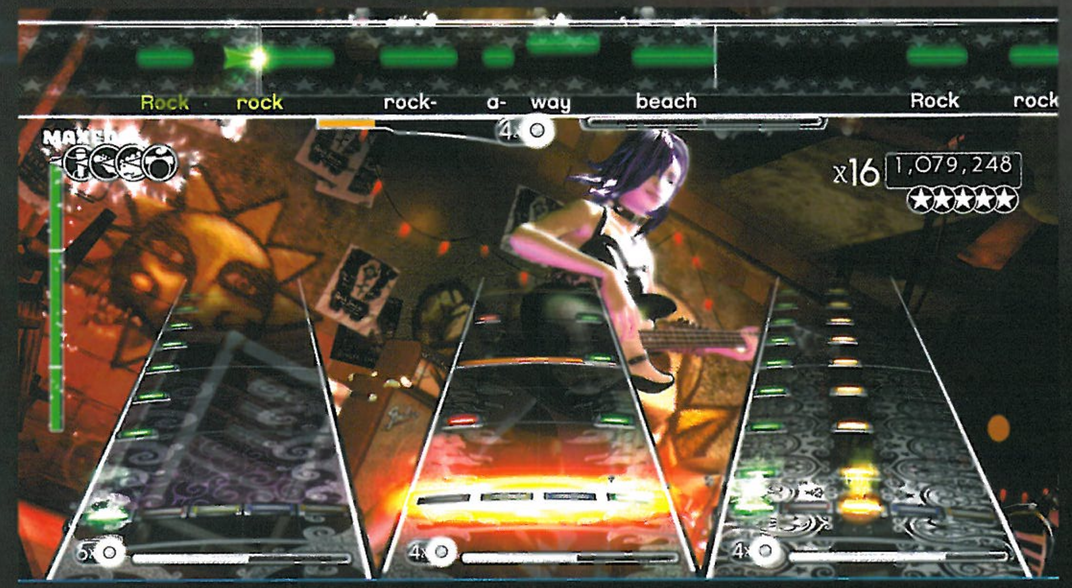
Black Sabbath – Paranoid
The Clash – Should I stay or Should I Go
Deep Purple – Highway Star
Garbage – I Think I'm Paranoid
Jet – Are You Gonna Be My Girl
Rolling Stones – Gimme Shelter
Rush – Tom Sawyer
Smashing Pumpkins – Cherub Rock
Soundgarden – Black Hole Sun

Además, los álbumes que se han confirmado para descargar hasta ahora incluyen *Who's Next* de The Who, *Nevermind* de Nirvana y *One* de Metallica, así como una selección de 18 pistas de The Grateful Dead.





Las líneas naranja que aparecen en las secciones de batería (a la izquierda) indican el pedal.



Los jugadores están al máximo, tienes cinco estrellas, no puedes fallar ni una nota, y los multiplicadores aumentan. Los mejores momentos de *Rock Band* llegan tras la curva de aprendizaje inicial con tu banda, cuando ese término sobado de sincronización define una experiencia completamente nueva.

Al micrófono, el registro de tono

El micrófono de *Rock Band* es simplemente negro, pesado, con una rejilla metálica encima, y reconoce la voz desde cualquier dirección razonable. Lo que proclamaba Harmonix de la detección de fonemas está evidentemente en uso: si tarareas, registrará tu tono y evitará tu fracaso en la canción, pero también dejarán de funcionar las puntuaciones más altas y las bonificaciones; aunque volverán a aparecer si empiezas a soltar tus gorgoritos de la forma apropiada. En algunas pistas, flotan círculos plateados por la barra de la pantalla en vez de las letras, y el micro hace las veces de pandereta que debes golpear con la palma de la mano (o, en su caso, cualquier otra superficie).

periencia de juego de *Rock Band* está pensada para una sala de estar con un grupo de amigos. El online ofrece la posibilidad de jugar junta a gente que quiere hacerlo pero no puede reunirse; también hay partidas igualadas contra otros jugadores. Lo que estamos ofreciendo es la oportunidad". ¿Estará presente el horrible fantasma del lag? Rigopulos no entra en detalles, pero insiste que "tenemos una solución en la cual confiamos plenamente; hemos jugado montones de partidas online con ella".

El otro aspecto online es, por supuesto, el contenido descargable. Con pistas individuales, álbumes completos y recopilatorios de grandes éxitos, es difícil imaginar que haya algún aspirante a rockero que no esté satisfecho con la perspectiva, y que los bolsillos no se quejen por ello. Aún está sin confirmar el número de pistas con las que llegará *Rock Band* (aunque se dice que la gira para un solo jugador será más larga que la de *Guitar Hero II*, que tiene 40 canciones), pero al menos una vez por semana habrá un importante lanzamiento de contenido descargable, lo que incluye álbumes completos. Podría parecer caro pagar por una lista de canciones que sólo se pueden oír tocando este juego, pero incluso para esto *Rock Band* tiene una dulce solución: se podrán tocar los recopilatorios y álbumes (como, por ejemplo, el recientemente anunciado pack de Metallica) como una serie, que seguramente estará adaptada a la banda en cuestión, y serían niveles descargables más que una simple lista de canciones.

Las perspectivas son mucho más amplias de lo que podría parecer. El anuncio de 18 pistas de Los Grateful Dead podría parecer orientado a un público específico, "pero ésa es la promesa del contenido descargable –insiste DeGooyer–. Los Grateful Dead no son necesariamente minoritarios, pero tienen una base de seguidores que les quiere. Podrías irte a la situación contraria, donde tal vez hay un artista con sólo un éxito, pero es una pista estupenda y perfecta para el juego. Nos gustaría poder incluirlo": ¿Cabrán en *Rock Band* tanto bandas sin contratos como rockeros que llenan estadios? "Habrá sitio para ambos".

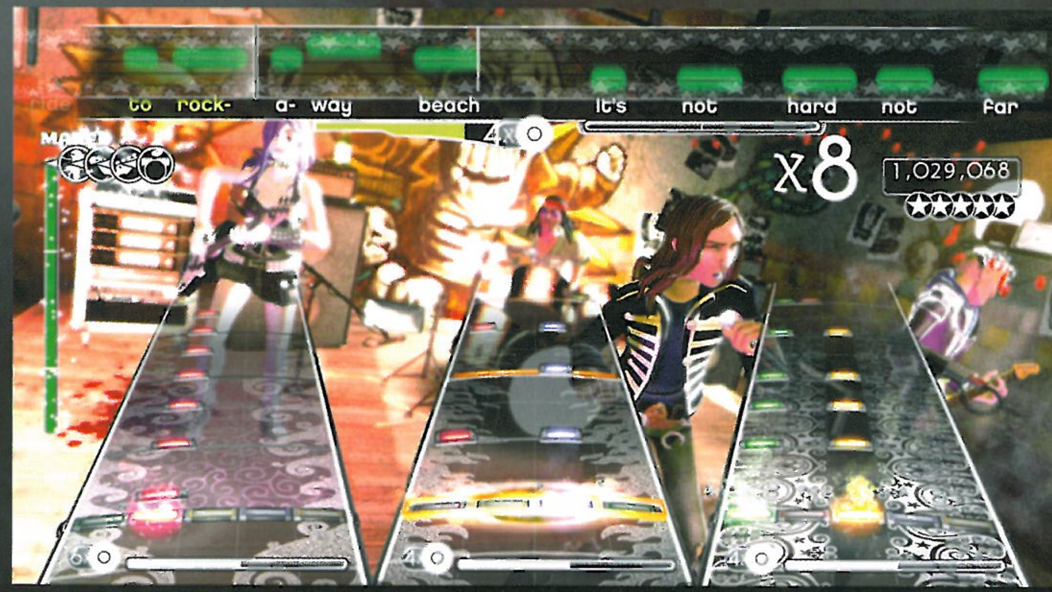
También tiene espacio para centrarse en las listas de canciones de las distintas regiones en Europa, incluso de distintos países. Aunque Rigopulos se ríe cuando se le pregunta por David Hasselhoff para Alemania, y admite a regañadientes que "se podría discutir" que la música británica sea superior a la demás, la idea es seria: "La esencia de estos juegos es la música y tratar de conectar a la gente a un nivel más profundo con la música que le gusta, así que lanzar la banda sonora norteamericana en Europa no tendría sentido; vamos a ofrecer varias versiones con contenido localizado en el disco, y eso también se reflejará en el contenido descargable".

Es un gran reto, y más aún con todo lo prometido sobre el contenido descargable, pero un aspecto importante del desarrollo de *Rock Band* ha sido involucrar a importantes talentos musicales de fuera de Harmonix. El proceso de contenido descargable incluye a Steve van Zandt (de la E Street Band) liderando un comité para elegir las canciones.



Hay varios estadios personalizables de modos todavía desconocidos, cada uno con su propia paleta y con exhibiciones pirotécnicas (y, con suerte, muñecos hinchables gigantes).





Sospechosamente, parece que estos personajes están jugando en nivel medio: la dificultad parece haberse rebajado ligeramente en los niveles más bajos, pero los seguidores de Harmonix no aceptarán menos de un duro castigo en los niveles difícil y experto; y eso será exactamente lo que se encontrarán.

DECIDIMOS QUE YA ERA DEMASIADO AMBICIOSO LANZAR UN JUEGO QUE TENÍA TRES PERIFÉRICOS, Y LOS TECLADOS ERAN ALGO A LO QUE PODRÍAMOS VOLVER EN EL FUTURO

Desde la génesis de *Rock Band*, el contenido descargable ha sido fundamental. Rigopulos explica: "Buscábamos expandirnos a cientos y luego a miles de pistas, queríamos diferentes perspectivas de cómo empleas *Rock Band* para introducir música en el mundo. Esperamos reunir una mezcla de músicos de diferentes géneros, gente de la industria discográfica, e incluso buscatalentos que han estado al frente de la industria durante décadas y cuentan con valiosos conocimientos. Esto dará, sin duda, sus frutos para el público".

También es interesante saber hasta dónde se puede expandir el juego aparte del contenido descargable podría existir la oportunidad de hacer que el juego logre ir más alla de ser un proceso meramente repetitivo. Al hablar de la génesis de *Rock Band*, Rigopulos ofrece una tentadora ojeada a un futuro periférico: "Hubo muchas discusiones sobre los instrumentos, al menos en la primera forma en que concebimos el juego, y los instrumentos grandes que estábamos estudiando eran teclados. Pero decidimos que ya era demasiado ambicioso lanzar un juego que tenía tres periféricos. Las guitarras, las baterías, los bajos y los cantantes eran todos instrumentos básicos e indispensables para lo que es la esencia del rock and roll. Los teclados eran importantes, pero tal vez opcionales, y algo a lo que podríamos volver en una futura encarnación del juego".

Pero entre todas las conversaciones sobre el apoyo que se ofrecerá a *Rock Band*, es difícil imaginar un estudio tan innovador y entregado a conseguir la excelencia como Harmonix dedicándose al futuro previsible del contenido descargable. "Haremos una inversión sustancial para llevar la plataforma *Rock Band* a un nivel superior –dice Rigopulos–, pero siento como si para nosotros esto fuese sólo el principio. Es ahora cuando Harmonix tiene la libertad y los recursos para empezar a hacer lo que llevamos más de una década soñando. Tenemos la credibilidad y los recursos para tener iniciativas y hacer funcionar proyectos que hubiesen sido imposibles en el pasado". Sin duda, es cierto que el género musical en los videojuegos está empezando sólo a abrirse, y posiblemente *Guitar Hero* y *Rock Band*, por muy grandes que sean, podrían ser la avanzadilla de un futuro brillante. "Harmonix quiere estar al frente del mismo", afirma Rigopulos.

Sería más realista decir que ya lo están. Es difícil imaginar que ninguno de los competidores obvios se mida con *Rock Band* como un paquete completo: está más allá de los límites, lleno de contenido, cargado de potencial y es diversión pura. El modo en que Harmonix consiguió crearlo es simple, y de la vieja escuela: se sirvió de un largo aprendizaje, perfeccionando su arte con cada herramienta del campo, y luego trabajaron su ambición y su talento hasta las últimas consecuencias, llegando más lejos de lo que se esperaba. Es un nuevo tipo de experiencia con potencial para durar mucho, mucho tiempo, un gran concepto hecho realidad, y la verdadera culminación del trabajo de Harmonix durante la última década. Eso lo convierte en el mejor juego de música que puedas jugar jamás; al menos hasta que la desarrolladora haga otro.



La batería se podrá desmontar para guardarla. Tampoco es que sea demasiado pesada. Eso sí, aguanta bien los golpes más entusiastas.



A la batería, la práctica real

La batería está diseñada para soportar duros golpes con las baquetas oficiales que vienen con ella, y el mando se encuentra en equilibrio sobre "copas" de plástico individuales en tu lado, mientras el pedal se puede situar donde lo consideres más conveniente. Al preguntarle por la intención de Harmonix de que la gente pueda aprender las bases de la batería con este juego, Rigopulos dice: "Sí, con el tiempo, juegas en dificultad difícil o experta, estarás tocando los patrones de la batería de la canción original. Lograrlo disfrutando de un juego es una de las cosas más emocionantes. Ha sido sorprendente ver a nuestro departamento de calidad: empezaron a jugar unas 30 personas en la prueba y ahora, unos meses después, tenemos a unos baterías bastante competentes".

Rompe-techos

Viajamos a Seattle para averiguar cómo Valve Software ha jugado con las reglas de los videojuegos, y analizar el máximo logro de la compañía: *The Orange Box*



Es posible que Valve se haya superado a sí misma. Y es mucho decir conociendo la historia de la empresa; durante los últimos diez años, la gente de Valve Software ha creado uno de los juegos multijugador de mayor éxito de todos los tiempos, *Counter-Strike*, ha redefinido la excelencia en el shooter monojugador –primero con *Half-Life*, y luego con su deslumbrante continuación– y ha revolucionado la distribución de los juegos por medio de Steam, una plataforma de distribución digital y servicio a la comunidad. Ahora, con la salida al mercado de *The Orange Box*, la ambición de Valve se incrementa de manera exponencial. *The Orange Box* es una recopilación de cinco partes, que combina las dos versiones de *Half-Life 2* con otras tres que ofrecen perspectivas totalmente nuevas… y todo por el precio de un solo título.

"Teníamos estos tres proyectos en desarrollo –*Half-Life 2: Episodio Dos*, *Team Fortress 2* y *Portal*– y lo cierto es que los tres, de alguna manera, convergían entre sí", explica **Gabe Newell,** líder y fundador de Valve, que recuerda la conversación en la que nació la idea de amalgamar los tres proyectos en un solo producto: "Estábamos analizándolos para ver qué hacer. Decidimos dejar de concebirlo en términos de planes de lanzamiento y de procesos de certificación, y repensarlo desde el punto de vista de un consumidor. ¿Qué pensaría de algo como *The Orange Box*? Sentí que le apasionaría. Como era una



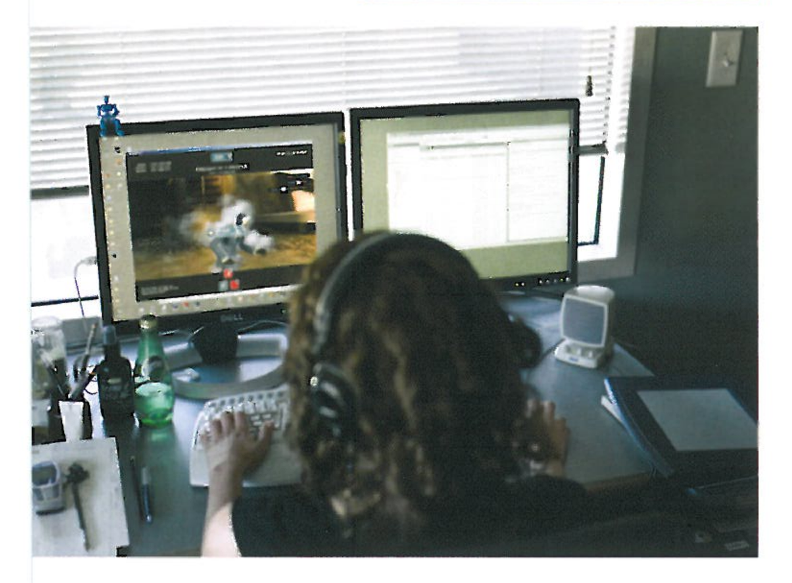
decisión atractiva para un jugador, tenía que ser una decisión atractiva para nosotros. Si tomas tus decisiones partiendo de un concepto que apasione a tus clientes, casi nunca te vas a equivocar".

Este tipo de agilidad y flexibilidad es una libertad poco frecuente hoy día, y que se afronte con tal audacia es más inhabitual aún. En sólo unas horas notasen las oficinas de Valve en Seattle que la empresa posee una idiosincrasia muy especial, incluso dentro de los ya de por sí heterodoxos ambientes de trabajo de videojuegos. Si preguntas a cualquiera cuál es su puesto, adoptará una expresión pensativa antes de sugerir que quizá sea diseñador.

"No ponemos nombre a los puestos de trabajo", dice **Jeep Barnett,** una de las más recientes adquisiciones de Valve, que fue sacado de la universidad, como todo el equipo de Portal. **Gautum Babbar,** de Episodio Dos, rechaza de que se pueda atribuir la dirección a una persona en concreto. Las responsabilidades se comparten y se espera que los empleados trabajen en el proyecto haciendo lo que puedan.

Newell dice: "Mi punto de vista es que estamos en el negocio de inventar cosas que no han existido antes. Muchas veces, las soluciones se encuentran en los intersticios que hay entre las funciones tradicionales. ¿Es un problema creativo?, ¿técnico?, ¿de diseño? Con frecuencia, la respuesta es un compendio de varios enfoques, y necesitas gente que se sienta cómoda abarcando múltiples disciplinas".

Gabe Newell (en laimagen de la derecha) subraya la apertura de Valve a las aportaciones de la comunidad. "Después de hacer Episodio Tres vamos a utilizar esos tres ejemplos tan diferentes como puntos de debate"





Valve pone mucho cuidado en cubrir esa necesidad e intimida un poco descubrir que casi todo el mundo en la compañía parece ser un cerebrín. Newell pone ejemplos: "Ken Birdwell, que escribió el código en nuestro sistema de animación, tiene un título en Bellas Artes y ha montado unas cuantas exposiciones... aunque escribe código realmente bien. Nuestro jefe de recursos humanos es un actor profesional que interpreta voces en nuestros juegos. Se supone que Chet Faliszek es un escritor, pero funciona muy bien haciendo las funciones de productor; en realidad, nadie le dijo que sería ascendido a tareas de producción, fue iniciativa suya: simplemente empezó a ser increíblemente útil para todos los demás en el equipo de *Left 4 Dead"*.

En Valve existe en todo momento una sensación de interacción entre los empleados. Quizá gracias a las cambiantes y elásticas definiciones de las tareas de cada uno, nadie parece ser inabordable o inaccesible. También existe el sentimiento de compartir algo que merece la pena: aquí todo el mundo es propietario de una parte de la compañía. En un arranque de entusiasmo, Newell afirma: "Pero lo mejor para mí, y para casi todo el mundo aquí, es la gente con la que trabajas. Cuando trabajaba en Microsoft pude invertir bien mi dinero y no volver a trabajar, pero me di cuenta que esto es lo que quiero hacer. Si puedo hacer lo que quiera, quiero estar con Doug, Jay y Ken y resolver estos problemas y acercarme a las vidas de la gente a través del entretenimiento. Todo el mundo aquí tiene esa capacidad de elegir. Le digo a la gente que en cinco minutos podrían conseguir otro trabajo en cualquier parte. Tienen que estar aquí porque crean que éste es el mejor sitio donde pueden estar. Hemos tenido casos en que alguien se ha acercado a nuestra gente en una feria y le ha dicho: 'No me importa lo que estés ganando, te pagaré el doble'. Y la gente se ríe, porque las cosas que ellos valoran más son sus compañeros y el trabajo que realizan".



Las oficinas de Valve en Bellevue dan cobijo a 144 empleados, muñecas *half-Life* y, claro, una válvula gigante.

Fotografía: **Charles Peterson**

Hay otro común denominador entre la plantilla de Valve, como explica el director de marketing, **Doug Lombarda:** "Más de la mitad de la empresa relacionada con el desarrollo y la parte creativa ha empezado en la escena mod. El porcentaje es mucho mayor aquí que en otras compañías. Estamos muy orgullosos; si no hubiera sido por esa apertura a la comunidad modding, seríamos simplemente la compañía que hizo *Half-Life* y ya está. Habría sido un gran error. *Day of Defeat, Counter-Strike, Team Fortress, Portal:* todos son de gente joven y lista que ya estaba trabajando en ello. Lo único inteligente que hicimos nosotros fue contratarlos". Barnett y **Kim Swift** pertenecen a un grupo de siete jóvenes





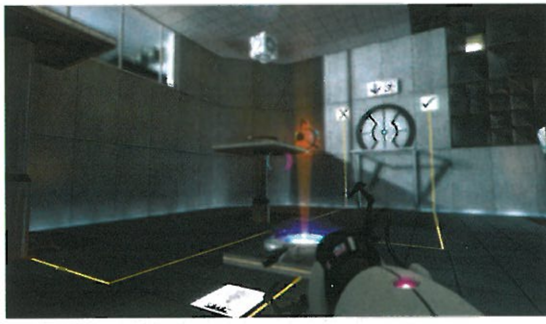
brillantes e ingeniosos que han sido contratados gracias a su proyecto conjunto de fin de carrera en el Instituto DigiPen de Tecnología, en Redmond. Sus trayectorias en Valve no son atípicas entre sus colegas. Swift explica: "Cada año DigiPen organiza una exposición para estudiantes que se gradúan, para darles la posibilidad de conseguir un empleo. Un par de personas de Valve vieron allí nuestro juego, nos invitaron a mostrarlo en Valve. Después de unos 15 minutos de demo, Gabe nos ofreció trabajo. Creímos que nos estaba vacilando. No me di cuenta de que estaba trabajando en Valve hasta seis meses después".

"Sentimos que estábamos trabajando en algo apasionante y genial. Estaba seguro de que alguien lo vería y obtendríamos trabajo gracias a él, pero no me esperaba que fuera en Valve", recuerda Barnett. Aquel proyecto, *Narbacular Drop,* es el juego que sentó las bases para *Portal,* el título que mezcla física y puzzles de *The Orange Box.* Swift añade: "Y menos que conseguiríamos que nos contratasen juntos como equipo. Gabe dijo: 'tenéis algún tipo de química conjunta, así que vamos a contrataros a todos y veamos qué ocurre'. ¡Lo que ocurrió fue que surgió *Portal!*".

Portal podría ser el prototipo de idea innovadora que Valve buscaba para ampliar su catálogo. Aunque contiene alguna mención indirecta al universo de *Half-Life, Portal* se mueve en una dirección diferente; es un juego-puzzle en primera persona con un atractivo insólito: la capacidad de abrir y unir agujeros en el espacio. Debes sobrevivir a una serie de tests de inteligencia que te piden que dobles el espacio para atravesar trampas con nubes de tóxicos, así como huir de torreones armados y poder escapar a los laberintos del laboratorio de Aperture Science. *Portal* hace aparecer puzzles de complejidad y variedad considerable: sus contorsiones del espacio provocan el mismo colapso mental y bizquera que si te pones a observar fijamente una pintura de Escher durante demasiado tiempo.

Quizá lo más sorprendente de todo sea que los puzzles de *Portal* están encadenados por una historia que, aunque en esencia sólo reviste la jugabilidad, es convincente y arrasadoramente divertida. La voz de Aperture Science, una inteligencia artificial aparentemente senil, te presenta los puzzles sádicos con eufemismos graciosos: un doble lenguaje científico que presenta tu cautividad como una estancia placentera en los sótanos de relajación de la empresa. A menudo se hace referencia a un "pastel" de premio que recibi-



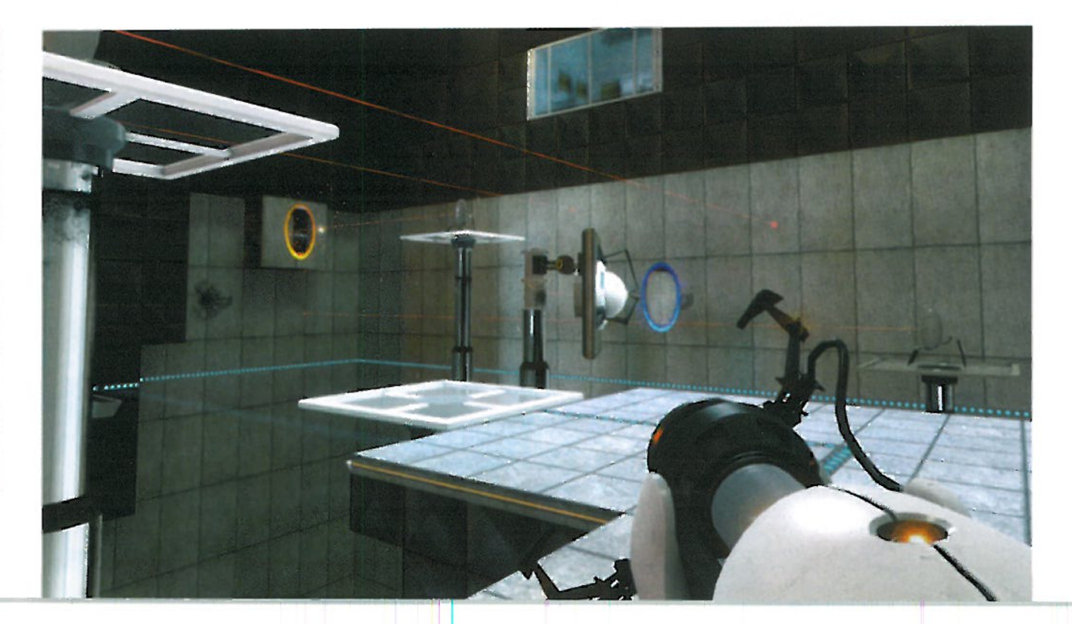


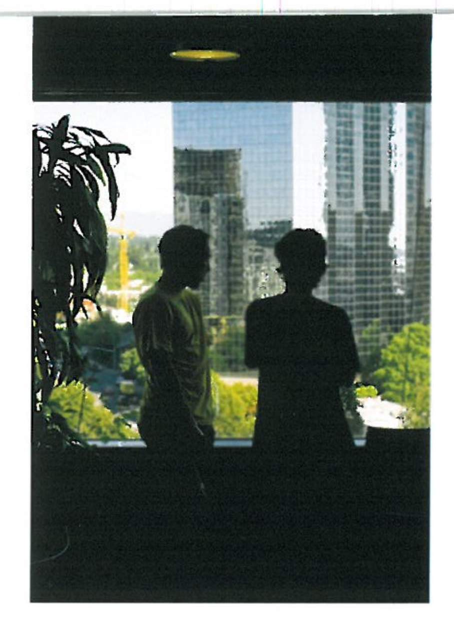
"Si había una cosa que habría hecho *Narbacular Drop* mucho mejor, era testear el juego –admite Swift–. A la segunda semana de estar en Valve, comenzamos a hacer testeo de juego con *Portal*... y todo lo que teníamos era una sala con casi nada. La primera sala en *Portal* ha vivido un millón de repeticiones".

"Yo diría que más de la mitad de la empresa de la parte relacionada con el desarrollo y la parte creativa ha empezado en la escena mod"









rás tras superar los tests de Aperture Science, pero está claro que no es lo que te espera.

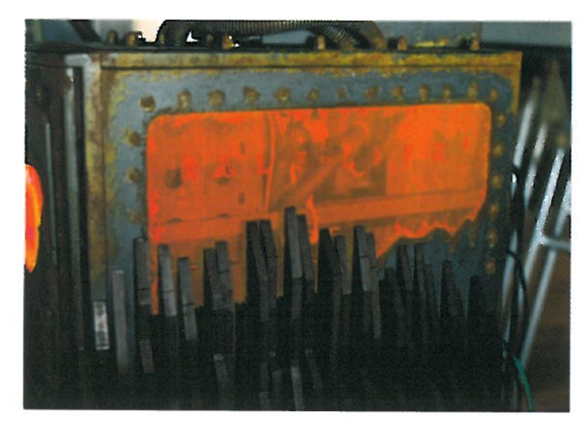
Las distintas versiones de *Half-Life 2* mezclan acción violenta con momentos de contemplación mientras resuelves los puzzles; *TF2* y *Portal* parecen apartarse de esas cualidades en dos juegos separados, de los que cada uno es el contrapunto casi perfecto del otro, lo que convierte a *The Orange Box* en un paquete de experiencias increíblemente diversas. Pero la diversificación del catálogo de Valve no es el único beneficio que ha traído a la empresa contratar talentos de la comunidad modder. Newll observa: "La gente de la comunidad está habituada a permanecer conectada de forma muy directa con sus fans. De hecho, los ven como amigos o colegas a los que conocen a través de foros. Ellos no tienen empleados de marketing, no cuentan con personal de apoyo. Todo lo tienen que hacer ellos mismos. Eso hace que no piensen en ellos mismos como 'autores'; simplemente piensan: '¿Cómo puedo hacer a esa gente más feliz?' Trabajé en una empresa donde el lapso de tiempo entre la terminación de un producto y el momento en que los clientes lo tenían en sus manos era a veces de seis meses. Esa gente está acostumbrada a hacer un cambio y luego otro 24 horas más tarde, a partir del feedback que reciben del público. Tener esa conexión con tus consumidores infunde una actitud muy valiosa tanto si estás fabricando juegos como si te dedicas a otra cosa". Newell reconoce: "Yo venía del mundo de los sistemas operativos, y fue bastante duro e inesperado tener que llevar una empresa de entretenimiento y juegos. De modo que me sacudí por completo el miedo, levanté las manos y dije: '¿Qué queréis? Por favor, ¡decídmelo! Hace un mes yo era jugador como vosotros y ahora dirijo una empresa de juegos'. Así fue".



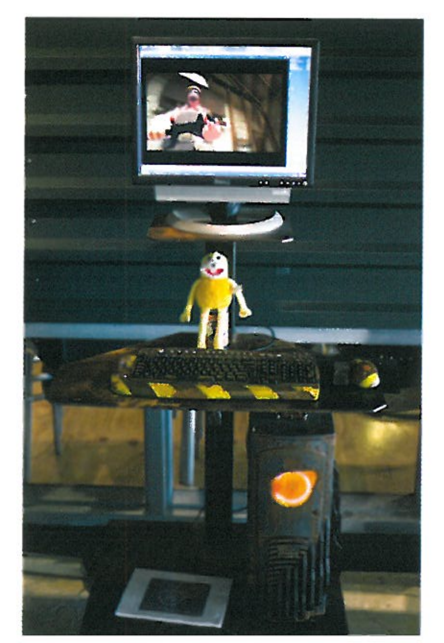
"Si ves que las posiciones se concentran en torno a una posición determinada, esa información es útil. Con 7.000 e-mails hay temas que quedan claros"

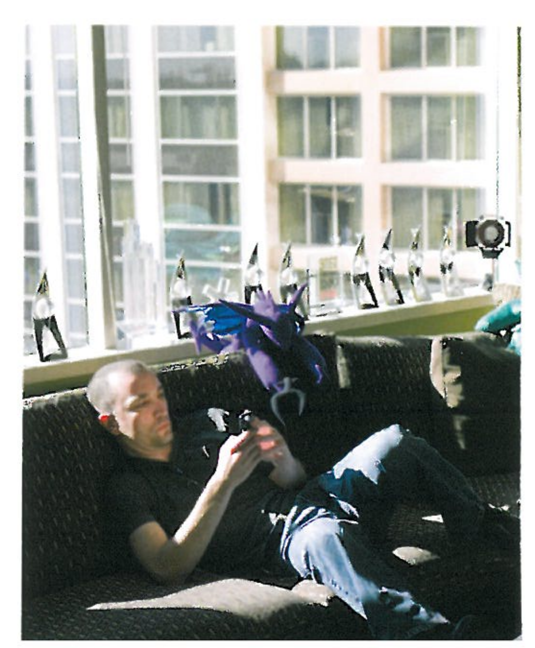
Esta relación es el núcleo alrededor del cual Valve ha consolidado su enfoque sobre el diseño de juegos. Newell parece sincero en su amor por la comunidad, con todas sus imperfecciones, y cuando se le sugiere que el ruido de internet podría no traducirse en una opinión demasiado coherente, suspira: "Mucha gente aquí creció en ese mundo. A veces sientes que todo el mundo aquí se ha casado con alguien que ha conocido en la red... Si puedes encontrar pareja en la red, la retroalimentación es viable en el diseño de juegos".

No está claro si Newell es ingenuo o se lo hace a la hora de subestimarse. Parece sorprendido de vernos a nosotros sorprendidos. "Leo todos los correos electrónicos que recibo. Después de que sacáramos al mercado *Episodio Uno,* tuve cerca de 7.000 e-mails: no puedo responder a todos, pero sí leerlos todos. En un correo que me ha llegado esta mañana me preguntaban por qué no se puede invitar a alguien desde la cuenta de grupo de administración en la Steam Community. Muchas veces ellos te dicen estas cosas, y ves que es cierto y dices: 'Vaya, ¡tiene sentido!' Otras veces te tienes que poner un traje ignífugo. Intentas sacar la media: si ves que las opiniones se concentran en torno a una posición determinada, esa información es útil. Con 7.000 e-mails hay determinados temas que llegan a quedar francamente claros". Seguramente Newell se refiere a la sonada protesta



El vestíbulo de Valve está lleno de cosas relacionadas con *Half-Life*. Se pensó en instalar un poste de bomberos para unir las diferentes plantas de las oficinas; pero era incompatible con las normas de seguridad contra incendios.



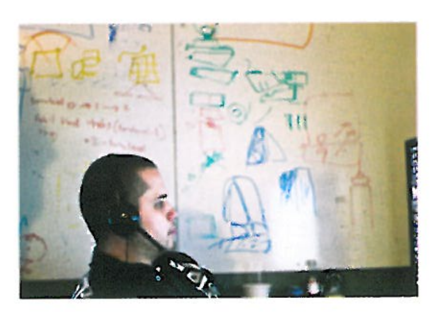





Robin Walker, pieza clave de *TF2*, se unió a Valve gracias a su notoriedad como mod de *Quake*.

Progreso por episodios

Aunque no es justo calificar títulos *Portal* o *TF2* como menores, la mayoría de las ventas de *The Orange Box* van unidas a la fama de la marca *HL2*; su entronque con *Episodio Uno* es importante... y sus seis u ocho horas de juego hacen el resto. "Con *Episodio Uno* teníamos un reto a la hora de vender el concepto de juego episódico –afirma David Speyrer–. Me parece que la gente entiende, en su mayoría, lo que obtiene a cambio de su dinero. *Episodio Dos* es más grande, y pienso que la gente se sorprenderá simplemente por el juego que es y lo variada que es la experiencia que conlleva". "Una de las ventajas de la historia de episodios es que nos permite reaccionar ante lo que la comunidad dice acerca del episodio anterior –indica Gautum Babbar sobre las mejoras de las series–. *Episodio Dos* conlleva una historia mucho más profunda; hay acontecimientos más significativos; nuevos personajes". Por lo que hemos visto, Episodio Dos promete ser una experiencia más consistente que la de su predecesor. Hay edificios abandonados que puntúan, y hay misiones opcionales para recoger armas ocultas.





de aquellos que murieron repetidamente durante una sección concreta de *Episodio Uno*. Esperando al ascensor que les llevará de manera relativamente segura, Gordon y Alex deben repeler oleadas de zombies. Unas antorchas que se van apagando y una munición limitada componían lo que ya de por sí era una de las fases más exigentes del juego...

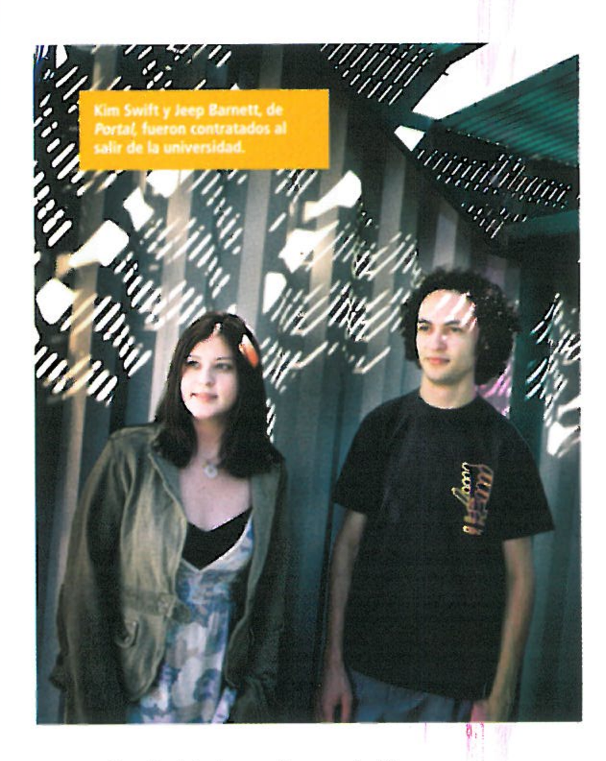
Pero los correos incendiarios no fueron la única muestra de la irritación de la comunidad. Babbar asegura: "Teníamos información de Steam que mostraba que la gente moría aquí a montones y dejaban de jugar. En el siguiente ajuste proporcionamos al jugador más recursos para esa sección. Eso no sólo afectaba a *Episodio Uno,* sino que lo asumimos cuando estábamos preparando *Episodio Dos*. Esa retroalimentación por parte del público nos ayudó inmensamente".


Aunque la exhibición de premios domina la recepción de Valve, es una mirada cruel que no está dibujada para un lujoso Combine Hunter.

Steam ha resultado una inversión tecnológica rentable, porque es una potente herramienta para rastrear el comportamiento del jugador. Newell comenta: "Vemos la rapidez con que la gente avanza en el hardware. Sólo el 2 por ciento de nuestros clientes tiene DirectX 10 y Windows Vista, lo que afecta a los gráficos en nuestro juego. Estamos buscando bucles de feedback más optimizados, como el precio del arma en *Counter-Strike*".

David Speyrer, programador y diseñador de *Episodio Dos,* dice: "Gracias a Steam podemos reaccionar a cosas que podemos medir. La sección del ascensor de *Episodio Uno* fue una lección muy buena porque averiguamos que lo que dicen los testeadores de juego es menos fiable que lo que tú ves que le está pasando a tus jugadores. Los testeadores murieron un montón de veces pero dijeron que resultaba muy divertido".

Steam no sólo ayuda a identificar problemas, sino que también puede solucionarlos. Como explica el jefe de diseño de *TF2*, **Robin Walker:** "Puedo escribir código hoy y estará en las máquinas de nuestros consumidores mañana. En parte, la razón por la que elaboramos Steam fue para conseguir esto. Antes era terrible; si los desarrolladores sacaban una actualización para un juego multijugador, necesitabas ir tú mismo a buscarla. Normalmente sabías que necesitabas una actualización porque intentabas engancharte a un servidor y no podías. Durante la siguiente semana, la mitad de los servidores se había actualizado y la otra mitad no; todo esto son tonterías que un consumidor no debería tener que sufrir. Queríamos un sistema donde pudiéramos sacar una versión y de la noche a la mañana cada servidor y cada jugador estuvieran actualizados. Tenemos que movernos con rapidez, porque no nos creemos tan listos como para conseguir las cosas a la primera". Esa modestia está omnipresente entre todo Valve, mezclada con un respeto reverencial a sus consumidores y a la comunidad online.


Kim Swift y Jeep Barnett, de *Portal*, fueron contratados al salir de la universidad.

Junto a este tema recurrente, una vez más, está la disposición de Valve a apuntarse a la

escena mod. Walker recuerda: "Las cosas que estamos haciendo con contenido episódico son un intento de conseguir que nuestro material para un jugador llegue a ese punto en que empiezas a vender más; cuanto más rápido suministremos, más feedback obtenemos y mejores son las decisiones que tomamos. Suena demasiado sencillo para ser cierto, pero es así. Hemos visto a lo largo de los años que el mejor modo de mantener a la gente jugando a un título multijugador es suministrar continuamente contenido gratis. Es la forma de ganar la guerra del multijugador. Supimos que habíamos tomado la decisión correcta con Steam cuando en los dos o tres primeros meses suministramos tantas actualizaciones como en los dos años y medio anteriores".

Este proceso constante de evaluación se prueba internamente antes de ponerlo a disposición del público. Newell confiesa: "Tenemos un historial de fracasos internos. Hubo un segundo proyecto llamado *Prospero*. Nunca vio la luz, aunque algunas de sus ideas se incorporaron a otros juegos. *Team Fortress 2* va ya por su tercera versión. En lugar de comercializar un mal juego, lo devolvemos a la pizarra y le damos una vuelta".

Es esta marcada aceptación de su falibilidad lo que ha permitido a Valve a perfeccionar *TF2* hasta la exquisita experiencia que ofrece hoy. Walker sostiene: "Continuábamos queriendo hacer cosas interesantes en términos de diseño de juego, pero era difícil transmitirlo a los consumidores de un modo natural. *TF2* es el primer producto donde finalmente hemos logrado algo que siempre hemos deseado: decidir sobre la dirección artística después de saber de qué va el juego.

El resultado ha sido muy celebrado en la comunidad de los videojuegos: los personajes cel-shaded de Valve han puesto el dedo en la

"En *TF2* hemos logrado algo que siempre hemos deseado: decidir sobre la dirección artística después de saber de qué va el juego"



El estilo visual de *TF2* es tan pragmático como el que más, y no deja de apostar por la claridad en el diseño. "Es un malentendido pensar que el único modo de hacer algo accesible es reducir su complejidad –critica Walker–. No es verdad: el reto principal en accesibilidad es la representación visual".

El futuro es naranja

A pesar de que una vez aseguró que no había escrito una línea de código, Gabe Newell es actualmente un converso de la homogenización que traerán los procesadores de núcleo múltiple. Comenta: "Esta era actual es la de la informática heterogénea: tienes esta gran cantidad de código haciendo física e IA, sistemas faciales y animación de personajes a través de esa extraña interfaz llamada DirectX. Esto va a desaparecer. Si miras lo rápido que Nvidia y Ati han incrementado el rendimiento de los gráficos los últimos diez años, compruebas que es mucho más rápido de lo que nuestra física y nuestra IA van a mejorar. Vamos a sacar al mercado versiones multinúcleo de *Counter-Strike, Day of Defeat* y *Half-Life 2* después de que comercialicemos *The Orange Box*. Ahora mismo sólo tenemos que tratar con la magnitud de diferencia entre DirectX 9 y DirectX 7 en términos de fill-rate y de número de polígonos. Pronto tendremos que contestar a la pregunta de cómo diseñar un juego que pueda ir desde diez personajes en pantalla hasta 1.000. Después, ojalá podamos realizar experiencias más escalables".





"Después de *The Orange Box* podemos considerarnos una empresa orientada a las consolas", suspira Walker, orgulloso de las mínimas diferencias de *TF2* en 360 y PC.







Doug Lombardi (abajo) es conocido como un director de marketing de eficiencia sobrenatural. "Si Doug dice que las tiendas tendrán una determinada reacción, lo aceptamos, porque siempre lo clava", afirma Newell.

llaga con los jugadores sin dejar de transmitir lo esencial del juego: el propósito de cada ítem y cada clase de personaje. Pero, pese a lo refinado y atractivo de *TF2*, resulta difícil imaginar que *Portal* o él puedan lograr las ventas que merecen como productos autónomos. Incluso *Half-Life 2: Episodio Dos* sufriría para sobreponerse a la menor penetración de la franquicia en el mercado de las consolas si no lo acompañara un paquete tan irresistible con el fondo de catálogo de la franquicia, que permite que nuevos jugadores se enganchen a la serie. Cada juego de los que componen *The Orange Box* tendrá sin duda una vida mucho más larga como resultado de su integración… y ese impacto beneficiará al futuro de los proyectos de Valve. Y no hay precisamente escasez de ideas de proyectos. Newell se asombra: "Todo el mundo aquí tiene una lista de cinco juegos que quiere hacer. Algunos quieren juegos multijugador online; yo uno de estrategia por turnos. Dios sabrá por qué. La Wii es un gran agujero en nuestra estrategia ahora mismo. Es un reto para los diseñadores de juegos pensar de forma muy diferente…, lo que demuestra que ese input es increíblemente importante, de un modo que la industria de alguna manera ha olvidado".

Después está el proyecto de *Episodio Tres*. Preguntamos a Newell cómo pretende Valve superar *The Orange Box*. Como siempre, traslada la pregunta al consumidor con cierto aire despreocupado, reafirmando su intención de utilizar la retroalimentación para crear más productos atractivos, y dice: "Vamos a tener que encontrar algo para enardecer a la gente. Nos dirán si lo hacemos, y también nos lo dirán si no lo hacemos".






HAZ
TÚ



EL PANORAMA DEL DESARROLLO INDEPENDIENTE ESTÁ MEJOR QUE NUNCA CON LAS HERRAMIENTAS QUE OFRECEN LOS TRES GRANDES FABRICANTES DE CONSOLAS

"Creo en los consumidores como creadores; o sea, en la comunidad creadora, que es una realidad palpable en un entorno muy creativo y dinámico", asevera **Chris Satchell,** director general en Microsoft del grupo de desarrolladores de juegos. "Hay muchas ideas en esa comunidad que no se llevan a cabo porque no hay canales de distribución ni herramientas adecuadas".

La industria está viviendo un cambio de paradigma más que considerable. De repente, los tres fabricantes de videoconsolas promueven el reconocimiento hacia los títulos independientes y hasta caseros, y organizan sistemas que ayuden a democratizar el desarrollo para consola. Pero si bien los tres han descrito sus intenciones en términos similares, sus esfuerzos para estimular al desarrollador *amateur* difieren.

La velocidad a la que acelera la comunidad de desarrolladores independientes está ligada a la rapidez en internet. La interconectividad permite una comunicación rápida entre gente con similares inquietudes, consolida las comunidades, posibilita compartir tecnología y abre el camino a nuevos métodos de distribución. Como era de esperar, el PC ha tomado la delantera y la comunidad de juegos en Flash de internet se ha convertido en un caldo de cultivo para el ingenio (ver EDGE 16).

Para la escena independiente, los juegos de consolas siempre han sido duros de roer, en parte porque ha sido más lenta para la parte online. Además, a diferencia del PC, desarrollar títulos para consolas requería mucha más cooperación de los fabricantes: excepto para un puñado de diligentes hackers, sólo los fabricantes pueden garantizar el acceso a sus máquinas a través de interfaces de programación patentadas. Y, de repente, surge un entusiasmo universal por cultivar el pequeño desarrollo: Microsoft tiene XNA, un servicio de distribución y desarrollo de pago; Nintendo cuenta con WiiWare para publicar contenido independiente y ponerlo a disposición de los usuarios de Wii; y Sony incluyó Linux en su PS3 con la sabia intención de estimular a los individuos a crear aplicaciones para ella.

"Como tenemos planes para incorporar Linux a la PS3, también reconocemos las actividades de programación de Linux –decía el responsable de la división de la plataforma software de SCEI, **Izumi Kawanishi,** el año pasado–. Aparte de los estudios vinculados a licencias de desarrollador oficial, nos gustaría que todo el mundo participase también en la creación de contenidos para la PS3".

El poder del desarrollo casero le resultará más que familiar a Sony: además de que sigue siendo una de los principales soportes de su PSP (ver el recuadro inferior), la compañía nipona fue una de las primeras en lanzar la idea del desarrollo casero para consolas a un público realmente amplio con el lanzamiento de un kit de desarrollo para PlayStation en 1997.



The Dishwasher: Dead Samurai **fue uno de los contendientes ganadores de la competición Dream Build Play de Microsoft. Es el esfuerzo individual de James Silva, programador Java recién graduado.**

El presidente de tecnología de Sony, **Paul Holman,** apunta: "Detrás de nuestro deseo de abrir nuestro hardware estaba en parte la necesidad de responder al enorme interés de consumidores, estudiantes e instituciones académicas por acceder al poder de PlayStation. La decisión la tomaron personas en la empresa que habían crecido con libre acceso a los Amiga, Spectrum y Atari 800".



"AL ABRIR EL HARDWARE RESPONDÍAMOS AL INTERÉS DE CONSUMIDORES, ESTUDIANTES E INSTITUCIONES ACADÉMICAS POR ACCEDER AL PODER DE PLAYSTATION"

Denominado Net Yaroze, que significa "Vamos a crear", el kit estaba disponible mediante encargo por correo a un precio de 750 dólares. Por esa suma, un aspirante a desarrollador podía poner sus manos sobre una PlayStation debug, conectarla a un PC y empezar a programar usando un paquete de herramientas patentadas, que eran versiones simplificadas de las que usaban en ese momento los desarrolladores profesionales. El ciclo comercial de Net Yaroze aumentó las herramientas de las thirdparty, como Codewarrior y Lightwave 3D, y el número de grupos dedicados en Usenet".

Holman recuerda: "Teníamos que fabricar una variante especial de la consola y proporcionar cables y software para el PC. Resultaba costoso y complicado, pero aun así obtuvimos unos resultados increíbles a la vista de los juegos y las ideas que destilaba la comunidad en torno al proyecto. PlayStation 2 Linux creció a partir de las lecciones aprendidas con Net Yaroze –el PC ya no era necesario, y una unidad estándar podía actualizarse, lo cual reducía en gran medida el coste–, aunque nos chupamos el trabajo de hacer la migración a Linux en casa. PS2 Linux todavía se usa a gran escala en universidades de todo el planeta, y la industria se ha beneficiado de esas oleadas de personas que se habían familiarizado con el desarrollo para las consolas modernas, y que podían aportar sus ideas y habilidades a los fabricantes de juegos. Muchos desarrolladores de juegos actuales comenzaron haciendo demos

NO PUEDEN CON ELLOS

La PSP de Sony se va a utilizar en las universidades para enseñar el desarrollo de juegos. El acuerdo se anunció en la Develop Conference, y permite a las universidades comprar los kits de desarrollo con un descuento especial. La gran diferencia entre esta iniciativa y la de Net Yaroze radica en que los kits no serán versiones simplificadas, sino que vendrán con todas las aplicaciones y las herramientas de programación necesarias para crear un juego que se pueda vender en el mercado: incluso habrá una versión clonada del sitio web de desarrollo profesional y de sus foros. Las posibilidades futuras más interesantes pueden estar en las consolas portátiles a medida que su potencial para la navegación se incremente y la creación casera se regule. Hasta Wonderswan tuvo Wonderwitch, una tarjeta flash de 128 Mb soportada por el editor... la misma en la que confía el homebrew de la DS. El tiempo ha demostrado que Nintendo y Sony no pueden controlar estas comunidades. ¿Y si se unen a ellas?

Net Yaroze para el disco que se incluía con la revista oficial de PlayStation".

Sin embargo, pese a la distribución a través del disco de portada de la revista, los proyectos de Net Yaroze no dejarían nunca de tener dificultades para alcanzar al gran público, más allá de un pequeño núcleo de entusiastas. La comunidad *indie* de desarrolladores ha logrado un cambio fundamental: con la creciente conexión de las distintas generaciones de videoconsolas, y la generalización de la banda ancha, los proyectos independientes han alcanzado una posibilidad real de lograr un éxito masivo como nunca antes.

La distribución digital es en sí misma un enorme estímulo para el desarrollo *indie*, y no es ninguna sorpresa que éstos sean los términos en los que Nintendo ha anunciado su servicio WiiWare. Al ofrecer juegos de incubadoras, pequeñas compañías y proveedores consolidados, WiiWare se convierte en una plataforma de distribución que permite a los desarrolladores vender un juego sin los costes de los soportes (discos o cartuchos), packaging o comercialización. Como declara Rob Saunders, jefe de relaciones públicas para Nintendo en Europa, "el señor Iwata lo tiene claro últimamente sobre el contenido descargable: queremos ayudar a los desarrolladores prometedores a superar las limitaciones que imponen los presupuestos y equipos limitados para que esos juegos lleguen a la Wii".

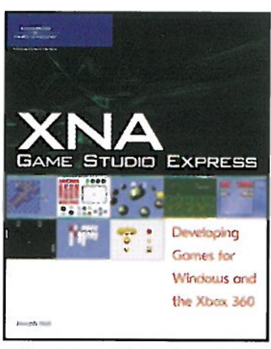
El énfasis lo pone Nintendo en enfocar WiiWare como un medio de evitar el recurrente problema de la viabilidad comercial:

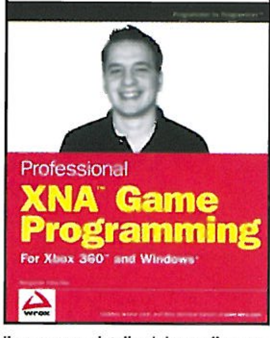


Los dos juegos Yaroze de más dulce recuerdo fueron ***Terra Incognita*** **(bajo estas líneas) y** ***Blitter Boy*** **(encima). El segundo le valió a su creador, Chris Chadwick, un empleo en Codemasters.**

ROMPECÓDIGOS

"El código gestionado apunta a una plataforma virtual", aclara Hall, que explica sus ventajas comparativas y debilidades frente al código originario. Añade: "Ni Windows, ni MacOS, ni Linux, la respuesta es un sistema imaginario. Los lenguajes gestionados se compilan en algún formato intermedio que representa el código máquina de la máquina imaginaria". Cuando el programa le llega al usuario final, sea cual sea el equipo que use, el código intermedio se compila en el código de la máquina real por medio de un proceso conocido como compilación just-in-time o JIT. Con este sistema, el mismo código logrará mayor compatibilidad entre equipos diferentes. Hall lo explica: "Cómo el codigo gestionado se compila justo antes de ejecutarse, el compilador JIT puede optimizarlo específicamente para la máquina que lo esté ejecutando. ¿Tu CPU posee instrucciones especiales para funciones matemáticas? Las usaremos. ¿Tu CPU sufre problemas con ciertos registradores hardware en determinados escenarios? Los evitaremos. El código gestionado intenta hacer por el desarrollador las tareas repetitivas, pero esa prestación no es gratis".





El libro de Joseph Hall (a la izquierda) explica con gran detalle el desarrollo para la 360. Benjamin Nitschke (derecha), programador jefe de los estudios ExDream, lleva tiempo siendo un activo miembro de la comunidad de desarrollo para XNA.

muchos juegos están condenados para siempre a no pasar de la fase de proyecto porque no está claro que sean capaces de generar un beneficio cuando se presenten a un público masivo. Puede que los juegos que no son comercialmente rentables en el mercado actual alcancen a serlo gracias a que WiiWare reduce al mínimo los costes de producción externos.

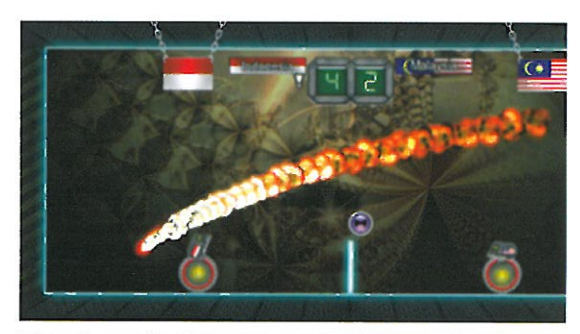
No obstante, aunque está claro que Nintendo está cortejando el potencial inexplorado del desarrollo de bajo presupuesto, WiiWare no intenta establecer una comunidad de desarrolladores ni ofrece tampoco atajos en cuanto al desarrollo en sí: si Nintendo alberga la ambición de expandirse en esa dirección, de momento se está conteniendo. Parece obvio: aunque el papel de las comunidades de desarrollo *indie* dentro del conjunto de los videojuegos para consola sigue sin perfilarse, está claro que los fabricantes de consolas desean controlar y dar forma a esta fuerza creativa, que podría convertirse en un factor clave para determinar el éxito de sus equipos. Estimular el desarrollo independiente para una consola posee ventajas más allá de adiestrar a una nueva generación de programadores para que usen tus herramientas y equipos: las propias comunidades creadoras suponen un gigantesco tirón comercial, como ya demostraron fenómenos análogos en la red, entre los cuales YouTube es el paradigma más obvio.

Holman se muestra cauteloso sobre si el próximo paso de Sony apuntará en esta misma dirección: "Se encuentra en una fase muy preliminar todavía... pero claramente estamos estudiando una serie de opciones web 2.0. PS3 todavía es una plataforma joven, y al abrirla a un abanico más amplio de distribución Linux dábamos a los consumidores una manera sencilla y gratuita de juguetear con Linux y canalizar las inmensas capacidades de procesado de la PS3. Estamos mimando esta primera etapa, pero tenemos un montón de ideas para el futuro también".

Pero, por el momento, el desarrollo casero para PS3 estará restringido al componente Linux: no es posible, de momento, que individuos independientes creen juegos que funcionen directamente en el sistema operativo originario de la PS3, ni para que los distribuyan a través de la PlayStation Network.

Holman insiste: "En cuanto al entorno Linux no hay barreras para los desarrolladores de aplicaciones, aparte de tener que instalarse Linux. Para hacer aplicaciones para una distribución más general está disponible nuestro programa de licencia para desarrollador".

Una situación similar, estableciendo barreras distintas según se trate de contenido casero o profesional, se ha producido con los que desarrollan juegos para la Xbox 360, si bien es algo que Microsoft parece cada vez más decidida a cambiar, tomando la iniciativa frente a los otros dos grandes. Ya ofrece tanto un medio de distribución como un acceso asequible a herramientas para sacarle partido a la 360, y ahora su intención es añadir una tercera pata a esta plataforma, concediendo a la comunidad de creadores caseros el mismo acceso a Xbox Live Arcade que poseen los desarrolladores profesionales.





Los concursantes de Dream Build Play eran de tal calidad que Microsoft eligió dos ganadores. ***Blazing Birds*****, diseñado por el dependiente de tienda David Flook, era tan bueno que le concedieron el premio de un contrato de publicación.**



Puede que el director técnico de Torpex Games, Jamie Fristrom, use XNA, pero su trayectoria no es la de un aficionado en absoluto: fue director técnico y diseñador responsable del muy aplaudido sistema que se usó en *Spider-Man 2*

El año pasado Microsoft lanzó XNA, un kit gratis de desarrollo de software para Xbox 360 y PC. Ya se ha extendido un potente sentido de espíritu comunitario entre los desarrolladores de XNA, que intercambian informaciones y se ayudan unos a otros, y gracias al creciente soporte de productos independientes, como el motor Torque X 3D, la estrategia de desarrollo *indie* de Microsoft está rindiendo unos frutos impresionantes.

"Cualquiera puede crear juegos para 360 por primera vez –asegura el veterano de XNA y programador jefe de ExDream, **Benjamin Nitschke**–. Gracias a XNA resulta mucho más simple escribir juegos multiplataforma para 360 y PC. XNA cubre un montón de herramientas atractivas, como XACT para audio, que funcionan bien con herramientas anteriores a la hora de crear sombreadores gráficos. Gracias a su canal de contenidos, resulta fácil para los principiantes aportar texturas y modelos 3D, así como importarlos y convertirlos al mejor formato de manera automática".

Aunque no puedas poner tus obras directamente en Xbox Live Arcade, XNA posee el Club de Creadores, al que te puedes suscribir por unos 70 euros, y que proporciona acceso ilimitado a los juegos de la comunidad; puedes publicar y promocionar tus trabajos no comerciales en este entorno restringido. Nitschke apunta: "Tiene sentido para el equipo de la Xbox 360, que evidentemente está implicado en el desarrollo para XNA, pero francamente es un engorro para el desarrollador independiente. El problema es que no puedes compartir juegos XNA con tus amigos que no son desarrolladores, porque no están en el club. Incluso si pudieran, tienes que darles todo tu código fuente entero y dejarles que compilen los juegos ellos mismos. En PC puedes distribuir y usar material XNA sin limitaciones, pero en el caso de la Xbox 360 es más o menos para la comunidad y para ti".

Joseph B. Hall, desarrollador y autor de un libro que aparecerá en breve sobre XNA

LO BUENO DE COMPARTIR

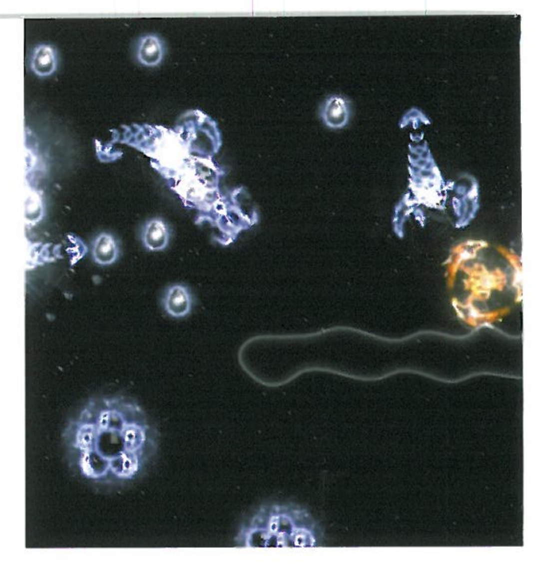
La comunidad XNA está comprometido con el código abierto; el propio Nitschke está implicado en ello, tras haber producido varios prototipos que ha distribuido con la intención de que otros construyan a partir de su trabajo. "Mucha gente usa mis juegos XNA para aprender e iniciar sus propios proyectos –señala con orgullo–. Por ejemplo, *Dungeon Quest* es una buena opción si quieres crear tu propio juego de rol, pero no tienes ni idea de por dónde empezar... aun en el caso de que el juego final resulte ser totalmente diferente".







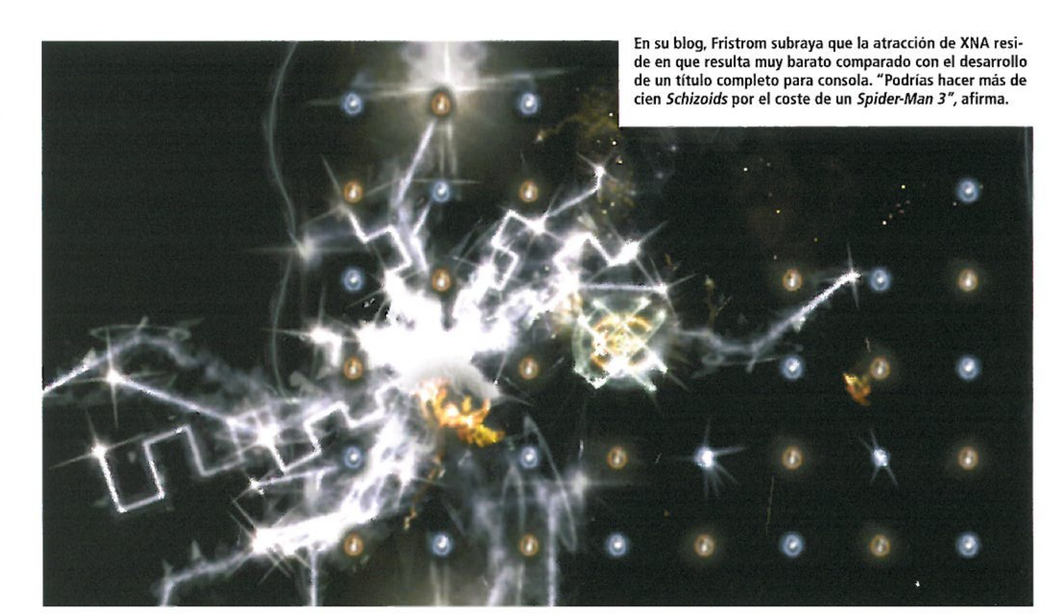
(De arriba abajo) *Dungeon Quest*, *Rocket Racer* y *XNA Racing Game*. Nitschke intenta que sus juegos puedan usarse como plantillas para crear diseños más difíciles. Su blog (en abi.exdream.com) es un recurso muy útil para aspirantes a autores XNA *amateurs*, desmitifica el complejo proceso de desarrollo de un juego y brinda análisis detallados del código.



Game Studio Express, sugiere por qué Microsoft ha podido tomar inicialmente esta opción: "Al restringir la producción de títulos XNA, Microsoft está protegiendo la inversión de sus socios al tiempo que se asegura de que la calidad de los títulos comercializados cumple determinados niveles mínimos, lo que proporciona una mejor experiencia al usuario final. Pero no todo el mundo tiene acceso al kit de desarrollo comercial para la 360. Está reservado para empresas consolidadas del desarrollo de juegos, cuyas ideas y productos finales deben superar un minucioso escrutinio de Microsoft y unos exigentes procesos de control de calidad. Si logras la calificación y la aprobación de Microsoft para comprar un kit de desarrollo oficial, tendrás que gastar 6.500 euros por tamaño privilegio".

Tal como seguramente estás pensando, la herramienta de uso gratuito de XNA, Game Studio Express, resulta algo reducida en comparación. Lo explica Nitschke: "Dado que el entorno de trabajo es tan nuevo y que hay tantas limitaciones por parte de la 360, actualmente no puedes hacer por ti mismo código para red ni acceder a hardware como una unidad DVD o una tarjeta de sonido, lo que lastra inevitablemente tus posibilidades".

La otra limitación de XNA es más técnica: sólo se puede trabajar oficialmente en C#. La principal consecuencia de esto es el compromiso que hay que establecer entre la



En su blog, Fristrom subraya que la atracción de XNA reside en que resulta muy barato comparado con el desarrollo de un título completo para consola. "Podrías hacer más de cien *Schizoids* por el coste de un *Spider-Man 3*", afirma.



Según dijo Katie Stone Pérez, de Microsoft, en la GDC, los juegos necesitan cumplir seis criterios para la distribución en Live Arcade: innovación, jugabilidad, visuales, multijugador, interacción con el mercado y atractivo global.

accesibilidad del lenguaje y la velocidad a la que funciona (ver el recuadro de la página de la izquierda). El desarrollador para XNA y director técnico de Torpex Games, **Jamie Fristrom,** lo explica: "Mientras que en el PC C# es casi tan rápido como el código originario, en la Xbox es notoriamente más lento, así que todavía no ha llegado el momento en que podamos tener una alternativa a *Halo* en C#".

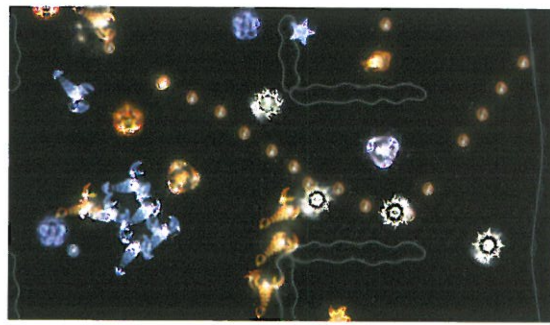
Ese "todavía" es bastante significativo: Fristrom defiende las bondades de C# y XNA. Tiene una buena razón para ser optimista acerca del potencial de XNA, dado que Torpex Games ha sido una de las primeras empresas en dar el salto de la comunidad XNA a la distribución comercial en Xbox Live Arcade con su título cooperativo *Schizoid*. "La curva de aprendizaje es tan suave que puedes hacer tu juego en un periquete –se entusiasma Fristrom–. Como C# es un lenguaje mucho mejor que C o C++ logra ser más productivo a lo largo de todo el proceso hasta la comercialización. No hay razón para que no comercialices un juego con XNA, la prueba es que nosotros vamos a hacerlo. Aunque con XNA en realidad ahora mismo oficialmente debes usar C#, hay gente muy lista que le están sacado un provecho impresionante. La gente que dice: 'no puedes hacer un juego de verdad en C#', es como los que hace 15 años decían: 'no puedes hacer un juego de verdad en C'".

Aunque el lanzamiento comercial de *Schizoid* es hoy día una anomalía entre los títulos XNA, el camino probablemente se volverá más y más transitado, ya que Microsoft pretende eliminar muchas restricciones; algunas, como la falta de soporte para el código de red, se solucionarán con el lanzamiento del sucesor de Game Studio Express dentro de unos meses.

Satchell, defensor de XNA en la propia Microsof, sostiene: "Para el primer lanzamiento de XNA Game Studio queríamos poner herramientas muy buenas en manos de la comunidad y dar el paso sin precedentes de ofrecerles acceso a desarrollar para su consola. La segunda versión se centrará en que los juegos que se construyan puedan venderse tanto en las tiendas como a través de Xbox Live Arcade. Es otro gran paso adelante, pero todavía hace falta un contrato de publicación. Pondremos a disposición de los desarrolladores que tengan un acuerdo de publicación en vigor librerías adicionales para todas las funciones de Xbox Live, incluyendo los deathmatch, los Logros y los rankings. Estos juegos aprobados tendrán además la posibilidad de ser certificados y distribuidos a través del bazar de Xbox Live. Al ofrecer esto y la posibilidad de que un juego siga todo el proceso favorecerá que la comunidad despliegue su creatividad de manera aún más enriquecedora".

Entre esto y la reciente competición Dream Build Play, en la que desarrolladores pugnaban por un contrato de publicación en Xbox Live Arcade, está claro que Microsoft está decidida a que la gente use sus herramientas para crear juegos de calidad profesional, y a canalizar las ambiciones *amateur* hacia el mercado. "Estábamos tan impresionados con lo que creó la comunidad que acabamos concediendo dos primeros premios, y ambos pueden convertirse en juegos XBLA", asegura Satchell, que subraya que los ganadores produjeron todos los aspectos de los juegos ellos solos mientras mantenían sus trabajos (uno en una tienda, el otro como programador en Java). Y añade: "Dado el número de proyectos que mostraron buena calidad y una jugabilidad innovadora, no me sorprendería ver que los distribuidores den salida a más juegos de éstos".

"C# ES MÁS LENTO EN LA XBOX QUE EL CÓDIGO ORIGINARIO, ASÍ QUE AÚN NO PODEMOS LOGRAR UNA ALTERNATIVA A *HALO* EN C#"





Schizoid es un juego de cooperación con unos enemigos codificados por colores. Aún no se han anunciado los detalles de su mecánica, pero se supone que los jugadores se protegen entre sí y son vulnerables a enemigos de un color específico.

La ambición de Satchell con XNA es de carácter igualitarista: "En el futuro, nuestro objetivo es permitir a los miembros del Club de Creadores XNA que compartan sus juegos con los millones de personas que pueblan Xbox Live". Igual que Holman, Satchell es consciente de lo que supone el desarrollo independiente: "Si puedes hacer que los juegos adquieran mayor relevancia social, que sean recomendados y valorados por la comunidad, puedes atraer más jugones al sector".

El creciente poder de la comunidad casera es una tendencia innegable que los tres fabricantes de consolas deberán reconocer; aunque sus esfuerzos por encajarla en sus proyectos puede suponer una inversión considerable, los resultados tendrán un efecto profundo y verdadero sobre la forma de trabajar y la vitalidad de toda la industria.



PÓQUER DE BRIGHTON

NOS REUNIMOS CON CUATRO DESARROLLADORES BRITÁNICOS PARA HABLAR DEL FUTURO DEL ARTE, LA CIENCIA, LA EDUCACIÓN, Y DE LOS VIDEOJUEGOS, CLARO



Es la sobremesa del último día de la Develop de Brighton. El típico mal tiempo británico y la resaca tras la entrega de los Premios Develop de la noche anterior han dejado a todos afectados. Tras unos reparadores cafés (y algún bloody mary, ejem), estamos en un bar con cuatro genios del desarrollo inglés: **Nick Burton,** ingeniero de software en Rare; **David Amor,** responsable del desarrollo de *Buzz* en Relentless; **Chris Kingsley,** director tecnológico de Rebellion, y **Toby Barnes,** experto de la consultora sobre videojuegos Pixel Lab. Son un póquer de representantes de la emergente "factoría Brighton".

Queríamos descubrir cómo ven ellos el presente y futuro de una industria que a la vez suele ser elogiada por su creatividad y rechazada por producir un subproducto cultural y "moralmente criticable".

¿Cómo equilibráis la necesidad de repetición en los juegos y vuestro impulso como diseñadores creativos?

David Amor: Es un vicio habitual de los diseñadores de juegos intentar hacer juegos para otros diseñadores. Es fácil hacer juegos para ti o tus colegas, pero exige disciplina hacerlos para gente que no conoces o no entiendes, y hay que hacerlos para esa gente.

Nick Burton: Con *Jetpac* caímos en la tentación de hacerlo para nosotros mismos, pero también intentábamos llegar a un público nuevo. Estoy de acuerdo con David, porque hay mucha gente que quiere algo que ya haya visto antes. Y luego hay montones de tíos más jóvenes y de niños que quieren algo simple. *Jetpac* es extremadamente fácil de jugar, y *Buzz* es aún más fácil.



DAVID AMOR

Como responsable de Relentless Software, radicada en Brighton, Amor creó la serie *Buzz* de concursos para PS2 y ha trabajado en *SingStar* y *EyeToy* de Sony. Está especializado en "juegos sociales" diseñados para jugar entre amigos o familiares, sin duras curvas de aprendizaje. Su charla en Develop versó sobre lo difícil que es crear juegos que no sean para jugadores.



CHRIS KINGSLEY

Kingsley fundó Rebellion en 1992 con su hermano Jason. El estudio creó *Aliens vs Predator* y es propietario del tebeo *2000AD*. Después ha desarrollado juegos sobre el *Juez Dredd* y *Rogue Trooper*. Tras comprar recientemente estudios como Core Design y Awesome, Rebellion es el mayor desarrollador independiente de juegos de Europa.



TOBY BARNES

Fundador de la consultora Pixel Lab sobre medios digitales, Barnes da soporte al desarrollo a largo plazo de la industria europea de los videojuegos por medio de eventos y programas de formación, e investigando. Antes de Pixel Lab ayudó a lanzar el grupo online Emap y creó varios sitios web de entretenimiento como jefe de la división interactiva de la MTV.



NICK BURTON

Tras pasar cuatro años investigando sobre gráficos 3D en instituciones académicas, Burton se pasó a los juegos en 1998 y ahora es ingeniero de software en Rare. Entre otros juegos de la desarrolladora, ha trabajado en *Starfox Adventures*, *Kameo* y más recientemente *Jetpac: Refuelled* para XBLA. También participa en la relación entre Rare y el ámbito educativo.

¿Han influido al pensar en continuaciones de juegos esas lecciones que David ha aprendido al hacer *Buzz*, sobre pensar más en vuestro público que en vuestra propia opinión?

Chris Kingsley: Hay gente que quiere el mismo juego una y otra vez, y grandes compañías que se han hecho a esa idea. **Desde un punto de vista creativo es relativamente fácil innovar. Pero desde una perspectiva comercial es muy difícil hacerlo.** Como desarrollador independiente tienes que vender tu juego a un distribuidor, que calcula las unidades que podrá vender. Y la única manera de hacer eso es comparar sus cifras con las de un juego similar que ya esté a la venta. Así que si ofreces algo demasiado innovador, estiman a la baja y el juego no se hace.

Toby Barnes: En el cine sucede lo mismo: sus cifras de ingresos se basan en las otras películas. Pero las películas que se hacen para imitar éxitos anteriores no suelen funcionar. Es difícil juzgar un mercado por el comportamiento de películas anteriores.

C.K.: Las continuaciones en el cine suelen recaudar el 70 por ciento que la peli original. Pero en los videojuegos es distinto; generalmente hacen más dinero que los originales. Pero la industria del videojuego es innovadora, mientras que la del cine, la verdad, es repetitiva. Alguien dijo que hay sólo siete historias para contar, así que cada peli es una variación sobre una de ellas. En los juegos hay más diversidad. Pero hace cinco años estabas muy limitado sobre el tipo de juegos que podías hacer. Ahora el panorama es



Fotografía: Nick Wilson

mucho más emocionante, y hay un montón de gente nueva porque hay más juegos accesibles, y algunos jugadores se harán jugones.

Ése es otro tema que surgió durante la ponencia de David: *Buzz* es una especie de "iniciación" a juegos más duros. ¿Es un objetivo importante de *Buzz* introducir los videojuegos en públicos nuevos?

D.A.: Ni lo deseo ni siento que tenga la obligación de introducir nuevos juegos en la gente; *Buzz* no está diseñado para conducir a la gente a juegos avanzados. Creo que está bien contar con una sana diversidad de títulos.

C.K.: Estamos aquí para entretener a la gente. Podemos caer en el error de darle demasiadas vueltas a lo que hacemos, porque, en el fondo, todo lo que queremos es que la gente disfrute y compre nuestros juegos.

T.B.: También se trata de un problema semántico, porque cuando hablamos de cine todos sabemos de qué hablamos. Pero con los juegos –*Grand Theft Auto*, *Brain Training*, *Buzz*– nos referimos a experiencias totalmente dispares.

N.B.: Sí, a todo lo que no es un AAA lo llamamos "juego casual"; estoy seguro de que consideran un 'juego casual' a *Buzz*.

D.A.: Yo no, pero la gente sí...

N.B.: Pues eso.

D.A.: Igual que un aficionado a *Metal Gear Solid* no jugaría con *Buzz*, es mucho suponer que alguien que juegue con *Buzz* vaya a jugar con el Solitario de Windows.

N.B.: Si un juego no se dirige a hombres de entre veinte y treintaitantos, la mitad de las veces lo considerarán *casual*.

T.B.: Muchas marcas grandes dudan incluso ante la palabra "juego", porque "juego" re-

mite a "juguete", algo no útil, no cultural. Así que se habla de "entretenimiento interactivo", que es más rimbombante.
N.B.: Pero a veces la gente que juega con videojuegos no los etiqueta como tales. Mi suegra juega con *Wii Sports* y no es consciente de estar ante un juego. Simplemente toma parte en una reunión familiar.
C.K.: Tenemos que meternos en la cabeza que los juegos hoy día son parte de la cultura. Pero hay gente que no ha crecido con los juegos. Tienen una percepción distinta, no comprenden los juegos y les temen. No saben qué son, y por eso critican constantemente la violencia en los juegos. Es igual que con los *penny dreadfuls,* novelas de comienzos del siglo XIX que eran acusadas de corromper a la juventud. Nadie pensaría hoy ni por un instante que fueran un problema. Los juegos son un poco lo mismo, supongo.

¿Percibís que eso está cambiando?
C.K.: Sí. En los gobiernos hay gente que ha crecido con juegos. Y se presta más atención a los juegos desde la administración, que los ve como una industria muy creativa y con éxito financiero: bastante más que el cine. Hay muchas subvenciones para el cine en Gran Bretaña y no contribuyen tanto como los videojuegos al PIB británico.
T.B.: Pero su argumento es que son subvenciones de ámbito cultural.
D.A.: De algún modo tendremos que lograr apoyo, y la política cambiará y los políticos se distanciarán, o bien mostrarán un apoyo aún mayor a los videojuegos.
C.K.: Sí, es una relación de amor/odio. Hay gente que traspasa las fronteras de la censura y eso es parte del negocio actual. Take Two se han encontrado con esa frontera.
T.B.: **Uno de los desafíos que afrontamos es encontrar creadores de contenidos que puedan hablar de lo que hacen en vez de limitarse a las cifras de ventas.** Cojamos Rockstar como ejemplo. No hablan sobre lo que hacen.
C.K.: ¿Es porque no hay mucha gente en esta industria que sea reconocida?



¿Es porque no hay todavía un lenguaje crítico para los juegos? El cine disfruta de un nivel de discusión artística y filosófica del que los videojuegos carecen.
N.B.: La industria de los juegos es muy joven. Esas cosas necesitan tiempo.
D.A.: La gente desconfía de la industria de los juegos, y muchas personas creativas la miran con desdén.
C.K.: Es increíble que la gente no entienda lo global que es el arte de hacer juegos. Tenemos actores, bailarines y coreógrafos para que se muevan los personajes; arquitectos para construir escenarios; escultores que crean personajes; pintores de texturas; escritores para idear los guiones interactivos. Tenemos hasta gente de iluminación. **Tenemos un asombroso conjunto de habilidades que subestimamos. Creo que los juegos informáticos son la forma artística más evolucionada.**
N.B.: Eso es; adoro la industria y entré en ella porque era el único sitio vinculado a las ciencias donde podía trabajar con tanta gente creativa, como dices, de todos los campos.
C.K.: Cuando estudiaba química en la universidad y buscaba trabajo, me decían que tenían ofertas para químicos investigadores. Las opciones para que los científicos sean creativos parecen mínimas. Monté mi propia empresa y trabajé con mi hermano. Tuvimos que crear lo que queríamos hacer por nuestros propios medios.

¿Son una solución los cursos universitarios especializados en videojuegos?
D.A.: Un profe me admitió que montaron un curso sobre juegos porque si pones la palabra "juego" en el título la gente se pega por apuntarse. Tienes que escrutar de manera minuciosa qué se va a enseñar y si de verdad te ayudará a entrar en los videojuegos. Flash no es de gran utilidad para producir mucho de lo que nosotros hacemos; es mejor C++ y Maya.



Rogue Trooper, de Rebellion, fue el resultado de que el estudio comprara 2000AD, hace siete años. Incluía un montón de ideas refrescantes, como un sistema de cobertura antes de que se anunciara *Gears of War*, y armamento descargable.

C.K.: Los mejores cursos son los que se hacen en conjunción con desarrolladores, cuando las universidades nos piden asesoramiento sobre lo que estamos buscando.
N.B.: Las universidades se han pasado de frenada con los cursos sobre informática. La gente se va porque se da cuenta de que la informática es difícil.
C.K.: Sí, jodidamente difícil.
N.B.: Y los juegos logran hacer un curso más atractivo, pero como los cursos han cambiado tan rápido hay algunos malos ejemplos.
D.A.: Es difícil que esos cursos se mantengan al día. Recuerdo que en clase me enseñaban todo en un BBC Micro. Así que en mi primer día de trabajo dije: "Vale, mostradme los BBC Micros", ¡y no había más que PCs!
C.K.: Es difícil para los cursos conseguir lo último en hardware; para ser sinceros, es difícil incluso para los desarrolladores conseguir lo último en hardware.
T.B.: Hay tres tipos de cursos. Los de bellas artes y ciencia informática que empresas como EA aseguran que son el único sitio donde buscan titulados, antes de formarles durante un año. Luego están los cursos que se centran en programación y comienzan a labrarse una reputación; aunque el año pasado sólo había cuatro, y hay unos 350 cursos con la palabra 'juego' en su título. **Y el tercero es el de los desarrolladores, con un poco de programación, un poco de arte y un poco de diseño. Y los estudiantes, al final, no sirven.**
C.K.: Tradicionalmente escogemos buenos titulados de buenas universidades; no nos importa qué carrera han hecho. Los mejores son codificadores aficionados que no necesariamente han estudiado informática.

¿Vuestras empresas ofrecen formación?
C.K.: Sí, al final lo aceptas. Hasta el programador más perfecto tiene que aprender tu manera de trabajar y eso lleva tiempo: entre seis meses y un año, y dos o tres años para saber cómo funciona todo.



Juego dirigido a un público más amplio que el de jugones, *Buzz* se topó con la apatía de la prensa especializada cuando se anunció. Su popularidad acabó con el escepticismo de la gente corta de miras y ha tenido varias continuaciones.

N.B.: Siempre traemos todos los nuevos licenciados en software de nuestro grupo de tecnología compartida, y ahí saben ponerles las pilas en un plazo de seis a 12 meses.
C.K.: Muchos programadores no saben qué quieren cuando empiezan algo: a algunos les gusta la idea de la inteligencia artificial, o los gráficos, pero cambian de opinión, así que debes ser flexible.
N.B.: Porque, si no, harás que todo ese chorro de gente acabe yéndose.
D.A.: Resulta práctico tener un equipo con experiencia en distintas áreas, de modo que, si pierdes a alguien, la empresa no pierde todo el conocimiento especializado. Es increíble que logremos sacar juegos.
C.K.: Cada año salen nuevas tarjetas gráficas, cada cinco años irrumpe una nueva generación de consolas. Sólo hay una constante: el cambio.

Después de todos los miedos iniciales sobre crear juegos para la nueva generación de consolas, ¿cómo os sentís?
D.A.: ¡Es el fin del mundo! No es por hacerme el listillo, pero puedes copiar las conversaciones de hace cinco años. Ya no me altero si los programadores o los artistas vienen con que no tienen ni idea de cómo van a arreglárselas. Lo hemos superado las veces suficientes para saber que lo haremos ahora.
N.B.: Me acuerdo de cuando adaptamos *Kameo* de la Xbox a la 360 y hablábamos con nuestros creativos sobre cómo demonios íbamos a crear el nivel de detalle necesario. Y luego empezamos a examinar esta nueva herramienta llamada ZBrush y en dos o tres semanas el flujo de trabajo había recuperado el ritmo de la anterior generación.

C.K.: Siempre hay un proceso de familiarización cuando lleva una tecnología nueva. Muchas veces no tienes las nuevas herramientas que necesitas, así que haces cosas a base de fuerza bruta, pero todo es más fácil con el tiempo. Ahora tienes mucha más potencia, así que el trabajo de algunos programadores es más simple. Los artistas deben esforzarse para crear todo el detalle que queremos ahora. Los equipos de codificación y diseño tienen tamaño similar a los de la generación anterior.
N.B.: Uno de los mayores retos es escalar la producción y optimizar el rendimiento.
C.K.: Los primeros juegos para PS2 usaban más o menos el 20 por ciento de su potencia. Tardamos cinco años en sacarles partido de verdad, y con esta generación sucederá otra vez. El primer paso es hacer que las cosas funcionen, luego que lo hagan bastante rápido y, al final, poner detallitos y virguerías.
T.B.: Esta tecnología, ¿propicia un contenido nuevo más interesante?
C.K.: Por supuesto, te da más posibilidades técnicas. Pero también, como los costes son más altos, los riesgos son mayores.
T.B.: Pero, ¿no os sirve para acabar creando juegos con mejor aspecto?
C.K.: Ése era el argumento de Nintendo, que iba a concentrarse en la jugabilidad. Va a ser interesante ver si la gente que compra Nintendo ahora quedará satisfecha o se sentirá empujada a sumergirse en el mundo parpadeante de la PS3 y la 360.
T.B.: ¿Cómo afecta el salto generacional a un producto como *Buzz?*
D.A.: Al principio cometimos el error de decir que los gráficos no son importantes. Y en realidad no lo son, pero presentamos a Sony nuestro juego para PS3, y lo compara con otros como *LittleBigPlanet,* y dice: "Éste es el aspecto de un juegos de PS3". Y nosotros decimos que no creemos que importen, y Sony dice: "Pues nosotros pensamos que sí". Así que hemos tenido que ceder.

¿Qué hay sobre el contenido generado por el usuario y todo eso?
C.K.: Hay algunos avances emocionantes: la gente va a salir con cosas en la que nunca hubiéramos pensado o tenido tiempo de hacer. Tenemos más ideas que tiempo. Somos 280 personas ahora y se nos han ocurrido más ideas de las que podemos asumir.
D.A.: A mí siempre me pareció que el problema del online es que alcanzara el suficiente peso en el mercado para consolas, pero ahora está en torno al 60 por ciento. Así que por primera vez vale la pena dedicar tiempo a las prestaciones online.
C.K.: Pero muchas veces los tíos de marketing lo quieren. Tú haces una presentación genial al distribuidor y el de ventas te pregunta cuántas pistolas tiene el juego. ¡Toda esa creatividad y diseño, y te salen con ésas!
N.B.: Algo que descubrimos cuando preparamos contenido descargable [DLC] fue que, aunque es caro de crear, encaja, porque tendrás muchos proyectos en marcha pero sólo unas cuantas personas para trabajar en ellos. Y el DLC te dará un pico de ventas. No me preguntes por qué. Así que funciona bien como instrumento de marketing.
C.K.: Enseña el juego y le dice a la gente que muchos otros están jugando con él.
N.B.: Y verás que la gente compra el juego y se descargará el contenido nuevo ¡incluso antes de jugar con él!





D.A.: Lo quieren todo y lo quieren ya. Nosotros queríamos hacer un "juego del año" *Buzz* para Navidades. El problema es que tienes que escribir las preguntas en febrero, y cerrar en julio. El contenido descargable ayudará a *Buzz* a estar un poco más al día.
C.K.: Hay oportunidades muy interesantes. Para un desarrollador independiente como nosotros es apasionante. Existe un surtido de rutas a nuestra disposición para ofrecer contenido adicional: minijuegos, juegos casuales, llámalos como quieras.

Chris Satchell, de Microsoft, dijo ayer que el movimiento del contenido generado por el usuario es inevitable, así que las estructuras legales e institucionales deben cambiar.
T.B.: Hace poco trabajamos con adolescentes sobre los medios y sus percepciones sobre ellos. Nuestros abuelos veían como el periodista de la BBC que les decía cómo era la vida. Nuestra generación vio a tíos en las Malvinas con cámaras y podías sentir un poco más. Los adolescentes de hoy ven los medios como una bola de arcilla que pueden moldear. Los medios no les dicen qué hacer, es al revés. Así que Chris Satchell tiene razón. Y, como productores, tenemos que descubrir cómo adaptarnos a eso.
C.K.: El futuro va a llegar. Todo depende de si quieres formar parte de él.
T.B.: Sólo necesitas mirar a la industria musical y ver lo que ocurre si te resistes.
N.B.: O controlarlo. Eso es todavía peor que resistirte. Satchell dijo también que él pensaba que los juegos eran el medio mejor preparado para aprovechar este movimiento, seguramente por lo que tú decías, Chris: que suponen un gran conglomerado de todas las formas de expresión.
C.K.: La cuestión con los videojuegos es que son una forma francamente compacta de soporte digital, y ésa es nuestra fuerza…; pero significa también que podemos ser copiados fácilmente. Necesitamos sacar provecho de nuestra increíble capacidad de crear y compartir cosas de manera positiva, en vez de quejarnos de ello y ser negativos.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

BioShock



Vale, no es tan bueno como algunos esperaban que fuera, pero eso no es decir que Rapture no necesite una nueva visita, especialmente desde una nueva perspectiva.
360, PC, 2K GAMES

Ouendan 2



Un juego que te permite estar de buen humor ante un oficial de aduana tras nueve horas de vuelo en un avión lleno de bebés se merece que digan algo bueno de él.
DS, NINTENDO

Scrabulous



Sí, ya sabemos que están en "esa" web y que deberíamos estar trabajando, pero los juegos de palabras sencillos te permiten estar alerta y pensando. En serio, jefe.
ONLINE

La historia continúa...

De cómo las continuaciones impulsan nuevas ideas



El modo fotografía de *Project Gotham Racing 3* es tan sólo un reflejo de la tendencia de permitir a los jugadores que intercambien datos que muestren sus habilidades. Que *PGR4* permita a los jugadores mirar y votar las habilidades de los demás, y además volver a ver vídeos es el lógico siguiente paso.

Aquellos que sólo tengan un conocimiento superficial de los videojuegos que se incluyen en esta sección este mes pueden sentirse un tanto deprimidos ante tantas continuaciones de juegos. Pero, aunque juegos como *Halo3, Metroid Prime 3, PGR4* y *SingStar* puedan indicar que faltan ideas nuevas, cada uno de ellos logra todo lo contrario. *Metroid Prime 3* pone en marcha un sistema nuevo de controles mejorado. Pero son *SingStar, Halo 3* y *PGR4* los que muestran las mejores propuestas. En el fondo siguen siendo actualizaciones de la franquicia, pero también ponen de relieve interacciones online que van más allá de las listas de amigos y el modo multijugador. Al permitir que los jugadores compartan pantallas y vean vídeos de sus hazañas en el juego, permiten mostrar el talento, el humor y la ingenuidad tanto como la competitividad.

Cada uno es el resultado de una cuidadosa observación de sus jugadores. Conociendo cuánto les gusta a los jugadores de *Halo 3* explorar los niveles e intentar romperlos, Bungie creó Forge, un terreno de juego para *Halo 3* que permite a los usuarios una libertad fantástica para entretenerse con la física y la geometría del juego, además de grabar sus hazañas. Bizarre conoce lo que les gusta a los usuarios de *PGR* "jugar" con sus coches, así que, tras formalizar el modo de carrera de gato-ratón inventada por jugadores en *PGR3*, *PGR4* incluye un modo cooperativo en el que se requiere que ocho coches salten a la vez para conseguir un Logro. Y después de que los jugadores de *SingStar* para PS2 comenzaran a poner sus vídeos en YouTube, el estudio de Londres de Sony se dio cuenta de que el modo playback de vídeos debía estar en la versión de PS3.

Estos juegos están desarrollando las habilidades sociales de los jugadores, demostrando así un mayor atractivo. En lugar de reforzar la idea de tener que ganar según las reglas establecidas, promocionan el juego inventivo y la acción. Y permiten presumir.

También revelan el hecho de que la actual generación está madurando. Van más allá de probar las tecnologías que los acogen, prueban que una mayor consideración hacia la forma en que se juegan, junto con un uso sutil de las nuevas tecnologías, enriquece sobremanera a los videojuegos como medio interactivo.

Sistema de puntuación de EDGE: 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



HALO 3

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 64,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT IBÉRICA PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: BUNGIE





Aunque nunca se le controla en la campaña individual, El Inquisidor es un aliado frecuente, e incluso deberían cogerle cariño al final aquellos que más recelen de él. Como todos los Elites, las palabras que dice están escogidas cuidadosamente y pronunciadas con una voz grave que discurre entre lo poético y la parodia.

Nunca antes un videojuego ha tenido tanta confianza en sí mismo, ni nunca antes ninguno ha alcanzado tan rápido el millón de reservas. Su jefe en Xbox lo calificó como "el lanzamiento del año en el sector del entretenimiento", prediciendo que podría tutear a los pesos pesados de Hollywood. Diez meses antes de salir se anunciaba en la TV americana, y cuatro meses antes, cientos de miles de seguidores jugaron un mes una beta multijugador. Todo apuntaba lo que iba a ser *Halo 3:* el amo, el Juego. Tampoco nunca un título para Xbox ha estado tan seguro de sus posibilidades. *Halo 3* hace su entrada triunfal con el paso firme de su heroico protagonista, el Jefe Maestro.

Cada línea de diálogo, cada emocionado movimiento de la puntuación, cada barrido de cámara, cada vez que algo te sorprende por lo bien hecho que está, cada brusco giro de la trama, te deja anonadado mientras el juego avanza y se hace majestuoso. Es el juego definitivo que, como un primate macho alfa, se golpea en el pecho. Y tiene la categoría suficiente como para presumir.

Donde *Halo 2* acabó perdiéndose, *Halo 3* se mantiene pequeño y simple, y a partir de ahí se arma y rearma bajo la forma de una imparable máquina de acción y ciencia ficción. Cada vez que pienses que es imposible que supere la propia intensidad y escala características de la serie, *Halo 3* se supera una y otra vez en un *in crescendo* que explota cerrando la trilogía en un clímax que, literalmente, tira la casa por la ventana.

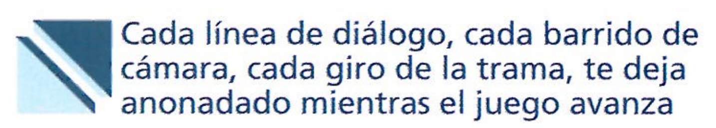
Esta del tercer capítulo es la campaña *Halo* más consistente hasta la fecha, pero no es demasiado larga, sólo se compone de nueve capítulos. Algunos de los cuales, unos breves y otros desordenados, no aportan nada nuevo importante. *Halo 3* recurre al primer capítulo de la serie, especialmente en los últimos niveles, en los que su fidelidad le lleva a caer casi en el remake. Se ha reconstruido la forma y el tono de estos niveles del primer *Halo,* pero a una escala más amplia, especialmente en el número de participantes en las auténticas orgías de vehículos. Tampoco se puede culpar a Bungie, porque no es que *Combat Evolved* tuviera pocos momentos memorables. Para ser justos, *Halo 3* tiene más incluso de los que tuvo el segundo título, y dota mejor a cada capítulo de su campaña de una identidad.

La secuencia africana que forma la primera mitad del juego tiene atmósfera, belleza y

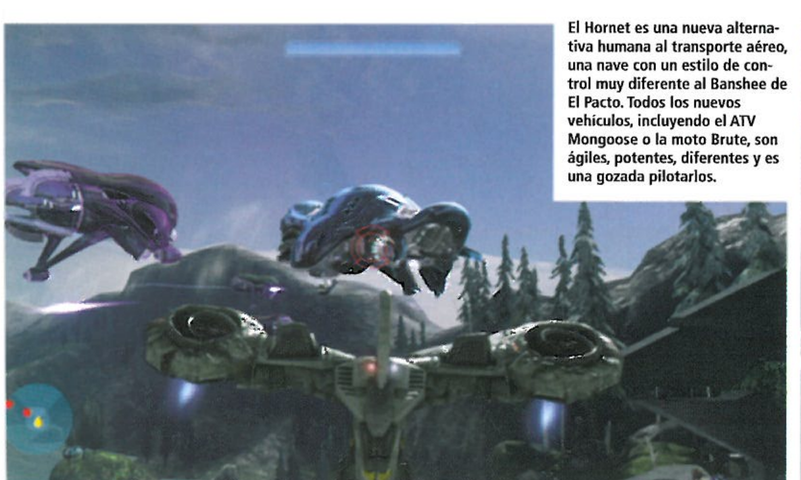




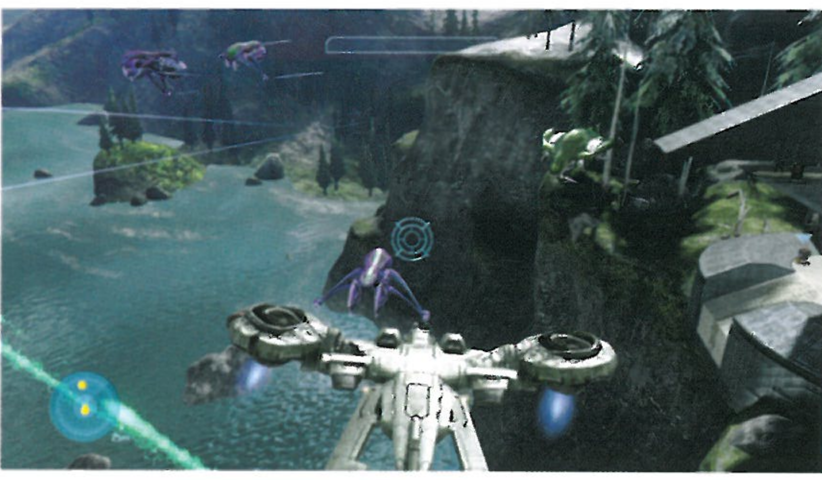
***Halo 3* acallará a todas esas críticas surgidas a raíz de la fase beta de parecer un *Halo 2* en HD. Nunca ha sido tan absorbente y, simplemente, nunca tan asombroso desde lo visual. Desde las superficies detalladas al milímetro a la calidad fotográfica de los entornos, este clásico de la ciencia ficción parece tener vida propia.**



Cada línea de diálogo, cada barrido de cámara, cada giro de la trama, te deja anonadado mientras el juego avanza



El Hornet es una nueva alternativa humana al transporte aéreo, una nave con un estilo de control muy diferente al Banshee de El Pacto. Todos los nuevos vehículos, incluyendo el ATV Mongoose o la moto Brute, son ágiles, potentes, diferentes y es una gozada pilotarlos.



la progresión adecuada, desde una frondosa jungla a un búnker claustrofóbico, pasando por la sabana, y, finalmente, una batalla frente a un espectacular abismo.

Algunos niveles como el Arca y el Covenant están destinados a alcanzar la misma reverencia de otros como Verdad y Reconciliación, y el Cartógrafo Silencioso, del primer *Halo*. En el otro lado, uno de los últimos, Cortana, atraerá la amarga bilis del séptimo nivel de *Combat Evolved,* La Biblioteca, en términos de frustración aunque no en lo repetitivo, pero *Halo 3* no sería tan heroico sin necesitar sobrevivir al órdago de esa octava fase. Como historia, es una película de ciencia ficción espacial indisoluble, aunque a veces roza lo inexplicable. Está menos influido por las intrigas políticas que su antecesor, aunque está narrado con tal gusto, tal convicción, y sin respetar ninguna restricción que es un placer puro dejarse llevar por ella. No existe un impacto de la magnitud del de El Inquisidor en *Halo 2,* y tampoco ningún intento de privar de su merecida atención al Jefe Maestro en ningún momento, aunque cierto toque de historia de amor –bastante absurda– incluido hará que se levanten algunas voces. Pero el único guión importante en *Halo 3* es el que maneja las rutinas de la IA. Los poderosos Brute son, decididamente, mejores oponentes ahora, y muchos jugadores recordarán la primera vez que se encuentren con ellos. Consiguiendo destrozar su armadura logras que pasen de una cautela militar a una rabia desatada. La sensación de que cada enemigo es individual es incluso más fuerte de lo que fue con los Elites. Las tácticas de grupo de las diferentes razas Covenant son una incógnita a la hora de combatirlas, y su capacidad para realizar comentarios entre ellos según avanza la batalla supone uno de los mejores diálogos dinámicos del mundo del videojuego.

En el armamento existe poca evolución respecto al catálogo de *Halo 2.* Los añadidos muestran novedades, como el gratificante Martillo Gravitatorio y el Láser Spartan, o se limitan a copiar tipos de armas de una fac-

sigue









"Es más divertido luchar contra ellos que contra los Elites", espeta un marine tras el primer escarceo contra los Brute. Las conversaciones no contienen los tradicionales chistes: informan sobre la posición del enemigos y dan indicaciones tácticas. Y se puede ver cómo los Brute dan órdenes a sus tropas.

Inspector Gadget

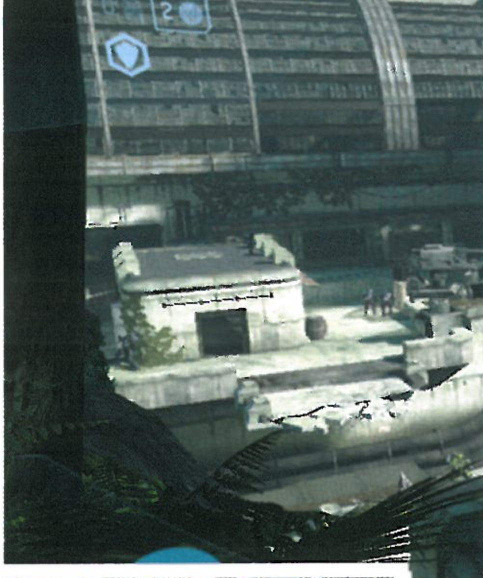


Hay bastantes oportunidades mientras recorres la campaña para explorar todo el potencial del imaginativo, atrevido y bien implementado equipamiento (escudo burbuja, regenerador, drenaje, minas, bengalas cegadoras, el anti-radares, el portal de gravedad y el resto). Casi todos los dispositivos son excelentes ejemplos de la determinación de Bungie para explotar ideas emocionantes para entretener y divertir a los jugadores y, milagrosamente, hacerlo bien. En su mayor parte, el equipamiento expande las opciones tácticas mientras que no afecta decisivamente hacia el lado de quien lo usa. Descubrir sus entresijos y emplearlo a tu manera le da mucha más vida al juego. Otra de tantas cosas de este juego en la que demuestra que puedes hacer lo que quieras, cuando quieras.





La amplitud del diseño de los niveles externos expande libertad y espectáculo. El juego incluye momentos clave en todos sus niveles, como la confrontación con un Scarab que sobrepasa con creces al de *Halo 2*.



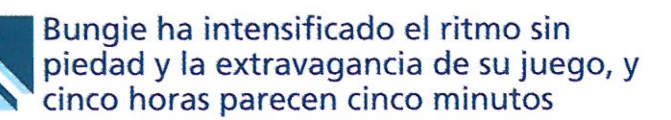








ción a otra –ahora la mayoría de armas humanas tienen un equivalente alienígena y viceversa–. Aunque el multijugador es un buena motivo para que sea así, es difícil no echar de menos el repertorio de *Halo,* donde cada arma tenía una personalidad y puntos fuertes diferentes. Además, caes fácilmente en la ansiedad por hacer acopio de inventa-



Bungie ha intensificado el ritmo sin piedad y la extravagancia de su juego, y cinco horas parecen cinco minutos



Las torretas desmontables proporcionan una tremenda potencia de fuego, pero te limitan los movimientos. No existen razones para hacerse con una y sumar muertes más rápidamente. Permiten identificarse con Spartans y Elites en una vista en tercera persona.

rio. El equilibrio entre las armas está bien; aunque las duales son menos poderosas que antes, el rifle de asalto lo es más, con lo que recupera su gloria pasada. Y, si no es suficiente, el nuevo equipamiento ayuda mucho.

No es que hubiera que cambiar el multiplayer de *Halo 2;* de hecho, ha sido el más jugado en Xbox Live durante tres años consecutivos, y habría sido poco hábil reescribirlo; así que Bungie ha hecho lo correcto manteniendo su base. Es generoso con los nuevos mapas: la mayoría de los cuales tienen la combinación tradicional de la serie –y poco común en otros juegos– de profundidad y detalle, con una arquitectura sencilla. El más atrevido, Trampa de Arena, es también el mejor. Se han mejorado los controles, multiplicado las opciones tácticas, y se ha intensificado el ritmo sin tregua y la velocidad de la acción hasta llevar la diversión al extremo. Y es que Bungie no ha temido añadir cierta irreverencia en elementos como el cañón humano, intensificando el ritmo sin piedad y la extravagancia de su juego hasta lo creíble. Tanto que una sesión de cinco horas puede parecer de sólo cinco minutos.

En la campaña individual y en el multijugador, *Halo 3* está, a diferencia de sus predecesores, pulido hasta la perfección absoluta. Puede que no amplíe estos modos demasiado, pero los encaja de la mejor forma que nunca han tenido, y actualiza sus gráficos vibrantes a un estilo hiper-realista que recrea hasta el más mínimo detalle. Y también están omnipresentes la visión de Halo 3, y la profundidad, la atrevida ambición. Las encuentras en el editor de mapas Forge, en las repeticiones y en la campaña cooperativa para hasta 4 jugadores. Pero, por encima de todo eso, están en la filosofía, la ingeniería, la infraestructura del juego, el apoyo a la comunidad y el compromiso que subyace detrás de estos modos, y la forma en que se unifican con el juego al nivel más básico.

Como editor de mapas, Forge es bastante básico, ya que sólo permite distribuir ítems y construcciones y alterar unas reglas mínimas. Su genialidad radica en permitir hasta a ocho jugadores simultáneamente editar y jugar como si fuera una partida normal de *Halo,* transformándola en una flexible e inmediata mezcla de arena, laboratorio de físicas y teatro. El modo repetición, de nuevo, está







Cuatro de los nueve niveles incluyen secciones de vehículos muy extensas; te pasarás mucho tiempo de juego sentado en el asiento de uno de ellos, algo que se podia esperar, dado el sentido táctico de la acción.









Los emblemas y el identificativo de tres caracteres para el Spartan permiten individualizar tu armadura de soldado en el multijugador: es algo que se agradece en partidas tan pobladas como ésta.

Las amplias dunas y las bases de Trampa de Arena son un perfecto escenario para el combate de vehículos multiplayer. La base llena de torretas de Elephants (clave en el Captura la Bandera) añade una dinámica entretenida.

bastante limitado, sin herramientas de edición aparte de la habilidad para grabar vídeos al vuelo, pero sorprende por su integración en cualquier modo del juego, incluyendo Forge y campaña, sin mencionar las grabaciones multijugador y el hosting gratuito en bungie.net. El cooperativo es lo mejor de todo, tan por delante al resto de equivalentes que no se igualará en años.

La falta total de compromiso en cada detallito quita la respiración. Todo funciona con precisión, todo forma parte de una misma concepción de juego, y nunca necesitas hacer algo solo. *Halo 3* se ha fabricado para ser jugado, compartido, construido y amado y para perdurar. Es una apuesta que seguirá disfrutando la comunidad de usuarios de Live durante años. Sustancialmente no es nada nuevo, sólo una mera magnificación, un bello monstruo, un nuevo capítulo de un shooter. No obstante, en concepto y en ejecución, *Halo 3* es el futuro. **[10]**



Acabarás obsesionado por retratar momentos clave como éste, y los segundos posteriores a un buen lanzamiento de granada. Tanto en vídeo como en una captura de pantalla, te permitirán pausar y estudiar la acción desde cualquier ángulo del mapa al completo, utilizando un modo repetición. Así aumentará tu respeto a su increíble escala, detalle y sensación de mundo vivo.

Cuatro son compañía

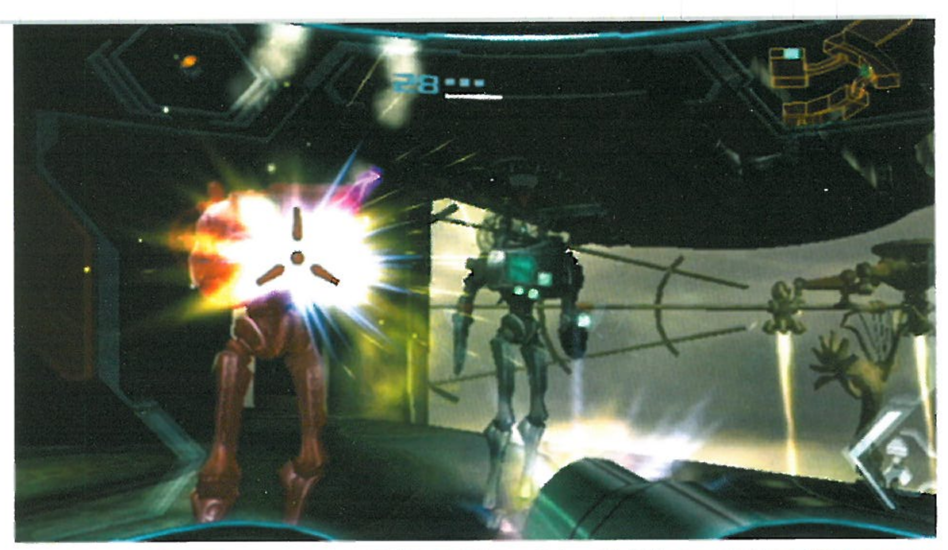


Han dejado lo mejor para el final: sólo hace unas semanas que Bungie confirmó que *Halo 3* tendría cooperativo por internet hasta para 4 jugadores, pero el modo –que hemos probado con tres jugadores mediante system link– es mucho más que una decisión de última hora. Es la clave para que el modo campaña adquiera una rejugabilidad que compensa su corta duración. No sólo reescribe la experiencia entera y abre el modo Legendario a los novatos, sino que las calaveras escondidas desbloquean localizaciones con un gran poder para personalizar el juego; desde mejorar las unidades enemigas a hacer que los Gurnts mueran entre confetti y globos. Una puntuación opcional recompensa las muertes según su estilo, e incluye un multiplicador para combos que cuantifica tu rendimiento y convirtiendo el cooperativo en un brutal score-attack que sigue incluso después de completar todos los escenarios varias veces.

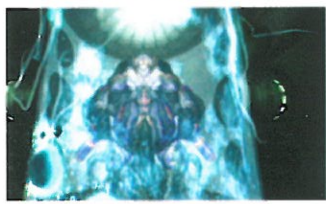


METROID PRIME 3: CORRUPTION

PLATAFORMA: Wii PRECIO: 49,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: RETRO STUDIOS





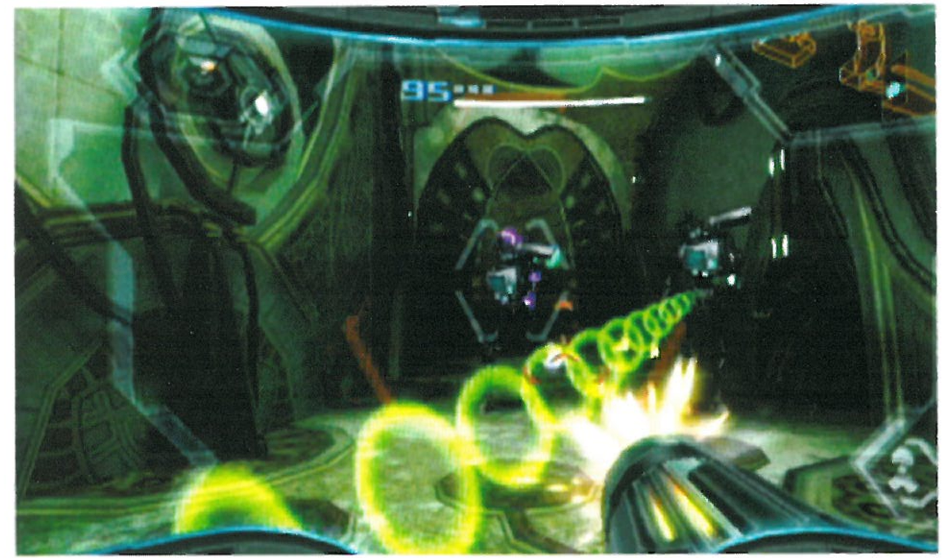




Este último capítulo para Wii no supone un avance gráfico notable sobre los de GameCube: eran juegos sorprendentes desde un punto de vista técnico, y lo siguen siendo. Difíciles de criticar, los gráficos de *Corruption* fallan y triunfan en el arte: cuando es bueno, resulta increíble.

Puede parecer raro describir a *Metroid Prime 3: Corruption* como un título que ha ido creciendo. Después de todo, es el tercer juego de una trilogía que empezó hace cinco años como parte de una serie con más de dos décadas a sus espaldas. Tiene novedades, pero ninguna radical, y conserva mucha de esa querida tradición. Merece que te sumerjas en él como una morph ball. Dejando de lado el tradicional ritmo lento de *Metroid,* no es el juego del que esperarías que se abriera camino hacia tus sentimientos. Y es justo lo que hace.

Corruption invierte la mitad de su duración en recuperarse de un principio tan malo que te empiezas a preguntar si a Retro Studios se le ha olvidado todo aquello que hizo a *Metroid* especial o si se han quedado sin inspiración. Aunque consigue reponerse, no logras desprenderte ya de ese miedo. Afortunadamente, esto no afecta a la primera misión que el cuartel general Nintendo a confiado a Retro; perfeccionar los controles en primera persona en Wii. En ese aspecto, *Corruption* es más que ejemplar. Los diferentes ajustes de sensibilidad están calibrados con pericia, y el punto de mira cambia desde el movimiento libre a mover la cámara mostrando exquisitez y progresión. El puntero es suficientemente rápido y preciso como para que, con la suficiente práctica, termines moviéndote, mirando y apuntando de forma independiente. El punto de mira revolotea por la pantalla, pero resulta estable.



Un toque de genio ha sido mantener la opción tradicional de *Metroid Prime* para fijar un blanco, muy útil. Te permite fijar la perspectiva –en un enemigo o justo al frente– y mover el puntero con la rapidez de una GunCon. Manejarse con pequeños objetivos múltiples es sencillo, gratificante y preciso, lo largo de una placa de circuitos: usando el sensor de movimiento de Nunchaco y Wiimando. *Corruption* convierte en fetiche cada momento de estas interacciones mecánicas. No aportan nada a la jugabilidad, pero añaden todo al juego: son pura ciencia ficción, pura atmósfera, puro *Metroid.*

Agradecerás la inclusión de todos y cada uno de estos momentos, porque el juego suministra inicialmente muy poco *Metroid.* Es



El puntero es suficientemente rápido como para que, con la práctica, termines moviéndote y apuntando de forma independiente

algo que Retro ha explotado bien, ensalzando al juego con muchas oportunidades para practicar ese fuego rápido, desde interruptores a combates contra jefes finales.

Alrededor de este inspirado esquema de control, Retro ha construido cientos de pequeños momentos de lo que podrías llamar "colorido en el control"; pequeños rituales a los que Nintendo ha acabado siendo adicta en sus nuevas máquinas –los dos últimos *Zelda* y el *Phantom Hourglass* de DS son claros ejemplos– Lanza el rayo gancho, pulsa los botones del pad, gira, estira, acciona mecanismos, dibuja la trayectoria del rayo a

difícil decir hasta qué punto están desorientadas y son incorrectas las primeras horas. A bordo de una nave de la Federación y descendiendo después a la superficie del planeta Norion, Samus está rodeada por tropas de la misma Federación en medio de unos tiroteos muy cinemáticos con los piratas espaciales. Después, la heroína acaba colaborando con un disparatado equipo de compañeros cazarrecompensas que parecen más unos X-Men de segunda. Incluso acaba vagando por pasillos e interrogando a personajes no jugables. Hay una cantidad excesiva de cinemáticas y diálogos malos e inconsexos. No se aprecia



Cinco años después y las secciones de plataformas en primera persona deben mejorar. La forma de caminar de Samus y la sensación de una sólida conexión con el suelo, hacen que los saltos sean naturales.



Hipermodo y Visor a un lado, el traje de Samus mejora siguiendo un camino bien ajustado, con cañón de plasma y misiles teledirigidos que pueden fijar varios blancos a la vez (es la única arma que parece diseñada específicamente para el nuevo control).

El debate en torno a la idoniedad del visor de la armadura continuará; si ha simplificado el juego o en cambio lo ha conseguido abrir a un público más amplio. La verdad, puede ser un poco de ambas: en *Corruption* incluso con él puedes acabar confundido.

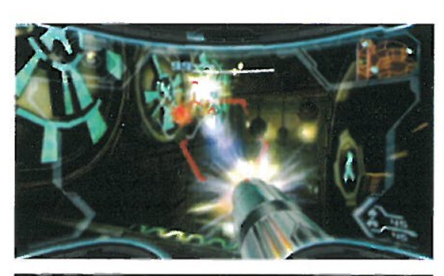
en ningún momento la sorprendente soledad y el miedo incesante de los prólogos del primer *Prime* ni incluso de *Super Metroid*.

Los clásicos no necesitaron reformar el estereotipado y resplandeciente planeta de fuego que es Bryyo, a pesar de que la exploración era más convencional, lánguida y solitaria. Arquitectura elaborada y restrictiva, desplazamientos lineales de un punto A a otro B y vuelta atrás, y la sensación palpable de progresión son los elementos que distinguen a los mejores *Metroid*. Y eso por no hablar de los maratonianos combates contra los jefes finales –seña de identidad de la serie– que van desde lo espectacular e inspirado al tedio monotemático, a veces con el mismo patrón de ataque.

Parece que para Retro ha sido más importante desarrollar el guión y las tradiciones de la serie Prime que continuar la historia de cada Metroid: el traje de Samus, el visor y mejorar las armas. La gran visión del comando que permite controlar a distancia tu nave para bombardear lugares y movilizar grandes pesos, está sofocada por un uso muy limitado. Las otras dos adiciones principales, el Hipermodo –en el que Samus consume su propia salud para entrar en una fiebre destructiva– añade una interesante mecánica basada en el riesgo a los combates, pero desequilibra mucho los encuentros y los convierte en demasiado fáciles para el Hipermodo y difíciles –o aburridos– sin entrar en él. En el resto de situaciones es la habitual experiencia sólida, pero no ponen a prueba los avances de estos excelentes controles: una decente IA enemiga y algún combate ocasional engrandecido por el diseño del mapeado, son todos los retos.

Hasta que no te mueves hasta Skytown, una maravillosamente recreada ciudad voladora con estética steampunk, *Corruption* no empieza a meterse bajo tu piel. Las aerolíneas entre edificios pueden golpear como un toque poco familiar de secciones *on the rails*, pero en lugar de ser restrictivo, en realidad el juego se abre en este punto, utilizando todas las habilidades de Samus para explorar el escenario en múltiples frentes. Entonces, y solo entonces, el hipnótico hechizo del *Metroid* clásico toma forma, y durante el resto del juego –en el que te trasladas al opresivo mundo natal de los piratas y el amasijo de metal que son ahora naves de la Federación destruidas, junto a la aparición terrorífica de los Metroid, acabas felizmente atrapado en esta intrincada telaraña mecánica, a solas con sus arcanos misterios.

Aparte de su control magistral, Corruption denota que Retro Studios ha estado perdido, como Samus, por debajo de su propio misticismo y complejidad, y frente a un universo que debería haber permanecido desolado, solitario y muerto. Tiene fogonazos en los que emerge como una aventura sustancial y bella, un merecido y bienvenido triple A para Wii. Pero como conclusión de la trilogía que empezó de forma tan brillante, decepciona. **[7]**







Los excéntricos y más que fuera de lugar cazarrecompensas que asisten a Samus al principio del juego caen inevitablemente en el lado oscuro más tarde, al estilo mini-jefes, como lo hace Dark Samus. Como otros jefes finales, su dificultad es irregular.



Corruption se beneficia de la atmósfera de contrastes que Retro aportó al primer *Prime*; incluye efectos como la niebla y los ojos reflejados de Samus, y el eco solitario de sus pasos.

Cambio de moneda



Los extras de *Corruption* –pistas de audio, arte y demás. se desbloquean recolectando medallas que obtienes por escanear lugares, derrotar jefes, completar misiones, descubrir nuevas áreas y alcanzar cierto número de enemigos eliminados. El sistema muestra influencias de los Logros de la Xbox 360, pero su aspecto más interesante es la genuinidad Nintendo de la que hace gala. Para ganar acceso a extras más interesantes –decálogos, dioramas y más– debes intercambiar "tickets de amigo" con otros jugadores de *Metroid* que estén en tu lista de amigos de la consola. Socializar hasta el más individual de los juegos puede leerse como un signo de las tendencias actuales, aunque utilizar la red como intercambio y complemento fue algo en lo que *Pokémon* fue pionero.



PROJECT GOTHAM RACING 4

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 64,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT PRODUCCIÓN: MICROSOFT
ESTUDIO: BIZARRE CREATIONS



Las motos pueden parecer desagradables, y no todos los jugadores estarán cómodos con su manejo poco refinado en una serie que ha destacado or su elegancia. Pero son un interesante y atractivo contrapunto a la dinámica de puntuación de *PGR*, centrada más en las rectas más en las curvas.





Las cuatro nuevas ciudades y la pista de pruebas son una experiencia de conducción tan excitante que colocan al repertorio de pistas a la par con el de *PGR2*. Macao y Shangai tienen varias curvas que pueden tomarse a toda velocidad, San Petersburgo presenta baches traicioneros y amplias calles, y Quebec y sus giros rápidos recuerdan al mejor Edimburgo.



En *Project Gotham Racing 3,* la vida empezaba a 270 Km/h. En *PGR4,* a esa velocidad los kudos mandan. Pon tu coche al máximo y verás cómo el medidor de estilo del centro de la pantalla se vuelve loco, acumulando kudos cada vez más y más rápido conforme sigues pisándole hasta rozar los 300 Km/h y la recta se acaba, dando paso a una cerrada curva a la derecha. Según a que velocidad la tomes ganarás una estrella, puede que dos. Frena tarde, gira el volante con una mano, levanta el freno de mano con la otro y empieza a derrapar, compensa con un contravolante al final, acelera de nuevo en tercera. El medidor vuelve a rugir: tres estrellas, cuatro. Otra curva, y puedes trazarla limpiamente esta vez; te abres al exterior de la carretera, apuntas con el morro al ángulo adecuado, lo trazas con el volante y aceleras mientras el coche describe perfectamente la curza y el contador de kudos marca cinco estrellas, 500 kudos. Recompensa para tu salvaje motor y tu experta mano.

El sencillo editor de pintura no puede competir con el de *Forza 2,* pero permite personalizar tus vehículos rápidamente. También necesitarás especificar tu nacionalidad, en lo que parece que es una clara intención de motivar una sana rivalidad entre países.

Desde que Bizarre inventó el sistema de kudos para *Metropolis Street Racer* para la Dreamcast, el precursor de *Project Gotham,* ha existido una inherente tensión en la serie. Los kudos motivaban un estilo de conducción realista, que, junto a un control que sustentaba ese realismo y unos circuitos muy atractivos, completaban un título de conducción purista y técnico. Rara vez se ha podido criticar algo a estos excelentes juegos de conducción que con *PGR2* alcanzaron una fina síntesis; pero la tercera entrega pareció ir en dos direcciones distintas, en las que ganó el núcleo de conducción hardcore. Las revisiones que se han hecho a los kudos en *PGR4* y los ligeros –aunque no menos importantes– ajustes a la conducción, hacen que la espectacularidad que siempre ha acompañado a la serie llegue en otro sentido; como un momento crítico en la historia de la serie.

Desde los coches hasta los kudos, *PGR4* destaca sobre sus antecesores y el resto de títulos de conducción en una cosa: personalidad

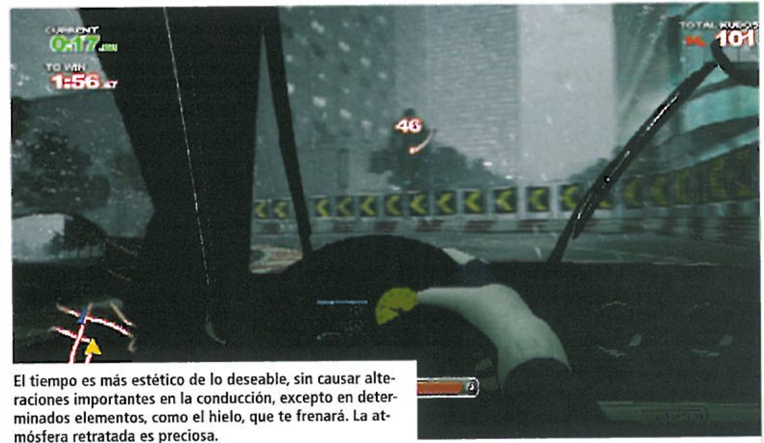
Gotham, título de lanzamiento de Xbox, el Live y 360, ha sido siempre el ojito derecho de Microsoft Game Studios, pero en este 2007 comparte protagonismo con *Forza MotorSport 2.* Esa presión ha hecho que en Bizarre Creations respondan de la mejor manera; haciendo que *PGR4* se acerque al terreno arcade. Junto al sistema de kudos por estrellas y cuatro nuevas ciudades, el modo carrera se ha reconstruido desde la base, la estructura general y la progresión se han revisado, y hay múltiples modos de juego individuales







Los circuitos existentes de Nueva York, Londres, Tokio y Las Vegas, se han rehecho, con barreras y aceras recolocadas para crear zonas de conducción más amplias y generalmente, más tolerantes al trazar las curvas.



El tiempo es más estético de lo deseable, sin causar alteraciones importantes en la conducción, excepto en determinados elementos, como el hielo, que te frenará. La atmósfera retratada es preciosa.

y multijugador de nuevo cuño, una impresionante y profunda mejora gráfica, efectos climaticos y por supuesto, las controvertidas motos. Tantas características modificadas pueden ser demasiado, y en el proceso se ha perdido esa simplicidad que hizo a *PGR3* tan placentero. Aunque, con el tiempo, apreciaras cada uno de estos cambios.

El sistema de estrellas, los kudos a alta velocidad, y el regreso de los que se otorgan por trazar una curva limpia hacen que el sistema de puntuación sea mucho más consistente en sus recompensas y más tangible y adictivo. Tanto, que Bizarre ha sido capaz de llenar el vacío existente entre desafíos de estilo y conos, y dividirlos en dos diferentes, algo justo viendo lo diferenciadas, técnicas y profundo de cada disciplina. El control y el manejo del coche sabiamente retroceden ante el realismo extremo de *Forza 2:* parece increíble, pero resulta bastante benévolo, junto a un ritmo muy rápido y precisión en las curvas. Un punto menos de realismo físico, un punto más de control.

Las motos son un híbrido. Inicialmente parecen inestables y demasiado ligeras, lejos de la precisión que muestran las de *MotoGP.* Y hasta que inviertes bastantes kilómetros en sus clases más altas no aprendes a girar con el acelerador y empiezas a valorar sus capacidades, pero aún en este punto sigue siendo absurdo que los motoristas se vayan al suelo al mínimo contacto. Es un requisito inevitable para equilibrar el juego, tanto como lo es su imperfecto aunque curioso sistema de habilidad, ideado para suplir los kudos y añadir un punto diferencial más. Y si las motos no te atraen demasiado, el juego tampoco te fuerza a utilizarlas demasiado.

El tradicional modo *Gotham* –una elección abierta de eventos rápidos con recompensas en forma de medalla– se ha reconvertido en *PGR4* en un más breve pero igualmente satisfactorio modo Arcade. En su lugar, se sigue un calendario que rota entre diversos torneos e invitaciones, siguiendo ambientaciones geográficas y climaticas diferentes. Resulta complejo y cerrado, pero la inmensa variedad y la imagindón puesta en el diseño de cada pista –sin mencionar los vehículos, localizaciones y condiciones meteorológicas– lo convierten en una delicia de tour que discurre por los innumerables placeres de *PGR4.* Cada mes alberga sorpresas, desde una prueba cronometrada en un Shangai recubierto por la noche o un desafío de derrapes en los caminos helados de Quebec. Más allá, el sistema de puntuación para estos torneos –también basado en kudos– devuelve el sello único de *PGR* al núcleo del juego.

Pero, por encima de las impactantes nuevas ciudades o el esplendor exótico de la amplia selección de coches, el dramatismo puesto en el diseño de eventos con la reinstauración de los kudos en su núcleo jugable, las pruebas de las motos, o la brillante banda sonora, *PGR4* destaca sobre sus antecesores o sobre cualquier otro título de conducción realista, en un detalle; personalidad. También puede ser un *Project Gotham* fácilmente malinterpretado, infravalorado y hasta pasar inadvertido, pero promoverá una pasión más entregada de sus seguidores, especialmente en el online. Puede que necesite ser entendido y no sea apto para todo el mundo, pero realmente logra transmitir la sensación de que este es el juego que Bizarre ha querido hacer durante los últimos siete años, y sólo por eso, es una joya. **[9]**



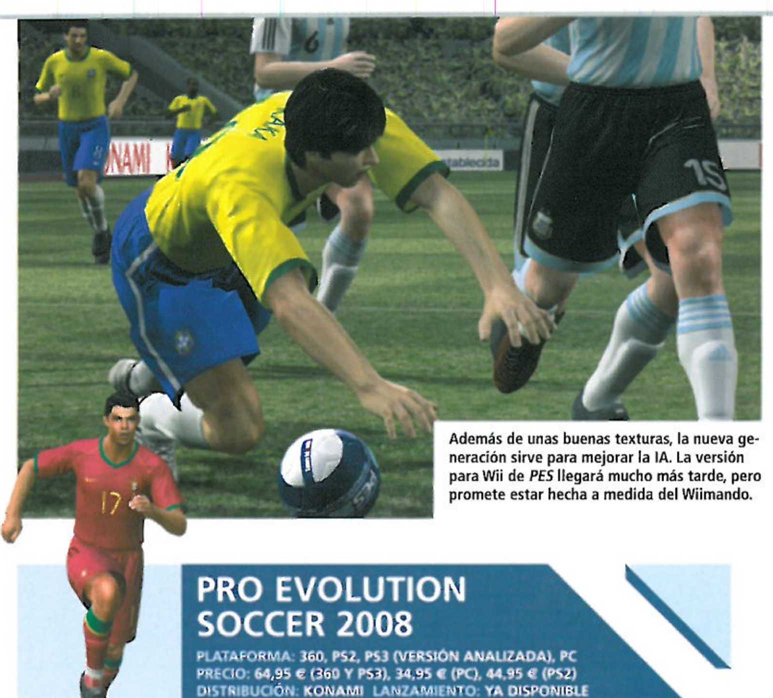


El garaje de *PGR4* reemplaza al de la tercera entrega con la misma dedicación, estilo y coleccionismo. No faltan los lujosos deportivos de alta gama junto a especiales, clásicos, ultra raros, exóticos, históricos y hasta un camión.

Logros logrados



Los logros de *PGR3* siguen siendo de los más imaginativos de 360, pero con esta cuarta entrega Bizarre realmente se ha excedido en inventiva y variedad. Los puntos de Logro se obtienen cumpliendo acciones tan tortuosas como completar una vuelta sin tocar el freno o romper los retrovisores de los ocho rivales en la carrera. Incluso mejor aún son los logros cooperativos en modo multijugador, que son todo un tributo al atrevado espíritu de la comunidad: hacer que dos motos se encuentren cara a cara, que los ocho coches estén en el aire al mismo tiempo, quedar primero y segundo en una carrera a pantalla partida. Y lo más intrigante de todo es que existen tres logros que nadie ha conseguido descifrar todavía, ya que su título poco aclara. El compromiso del estudio para hacer que los jugadores disfruten *PGR4* es comparable al de pocos.



Además de unas buenas texturas, la nueva generación sirve para mejorar la IA. La versión para Wii de *PES* llegará mucho más tarde, pero promete estar hecha a medida del Wiimando.

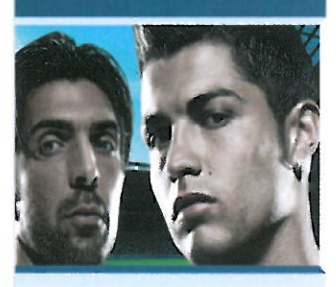


Gráficamente se aprecia un aspecto más depurado, aunque lejos de lo que debe ser el *PES* de nueva generación. La textura del césped es mala y los bajones en el frame rate de la beta, siguen estando presentes.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PLATAFORMA: 360, PS2, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA), PC
PRECIO: 64,95 € (360 Y PS3), 34,95 € (PC), 44,95 € (PS2)
DISTRIBUCIÓN: KONAMI LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KONAMI

Talento ¿español?



Gianluigi Bufón y Cristiano Ronaldo son los dos futbolistas que aparecen como imagen de portada de *Pro Evolution Soccer 2008*. Dejando de lado el pésimo encuadre fotográfico, que sólo muestra sus caras en una actitud chulesca totalmente prescindible, alguien debería preguntarle a Konami España qué tipo de extraño nexo une a los usuarios de nuestro país con esos dos futbolistas como para que un italiano y un portugués omitan la presencia de un jugador español. Cristiano Ronaldo es uno de los futbolistas de moda, pero la inclusión de Bufon es desafortunada. Mejor fue la portada del año pasado, con Cesc Fabregas. Bien podría haberse prescindido del arquero italiano por otro español.

Pro Evolution Soccer ha sido, durante los últimos años, la serie de juegos de fútbol más valorada por el usuario y la crítica en una opinión casi unánime. El mérito de Shingo Seabass y su equipo es digno de todos los elogios que han recibido a lo largo de estos años, e incluso más; es algo encomiable conseguir desarrollar un título futbolístico casi artesano, con la jugabilidad y el realismo como únicas preocupaciones si tenemos en cuenta que han tenido que luchar contra los impedimentos que los límites de presupuesto de la propia Konami y las trabas que EA iba poniendo en su camino en la inclusión de licencias. Más aún si el fruto de ese trabajo consigue los impresionantes resultados comerciales de los tres últimos años.

Pero no se puede vivir eternamente del pasado, de una fórmula mágica descubierta en un taller de alquimista. *Pro Evolution Soccer 6* hizo saltar todas las alarmas en su versión de Xbox 360; una conversión cansina, capada y lastrada de su homónimo de PS2, mientras que la versión de esta última plataforma comenzaba a revelar síntomas de cansancio motivados por la sobreexplotación de los mismos elementos. Aún así, no tuvo problemas para volver a revalidar su título de mejor simulador de fútbol y de videojuego más vendido en España en 2006. Este año, de inicio, las cosas están más complicadas; el eterno rival, acostumbrado a cometer fallos no forzados, ha dejado de caer en ellos y presenta el *FIFA* más completo desde el que un por entonces jovencísimo Raúl llevó de la mano al Mundial 98.

Para intentar sobreponerse, *Pro Evo 2008* ha trabajado muy duro uno de los elementos que más puede potenciarse con la nueva generación de hardware; la Inteligencia Artificial, que precisamente es uno de los puntos más débiles de *FIFA 08*. El Teamvision, un sistema mediante el cual la CPU asimila nuestros patrones de juego tanto ofensivos como defensivos y se adapta a ellos, es brillante, novedoso y un ejemplo de cómo las nuevas consolas deben utilizarse no sólo para añadir texturas en alta resolución.

Junto a este aspecto, llama mucho la atención la renovación que Konami ha llevado a cabo de la interfaz, los menús y el sonido. Tanto lo hace por la necesidad imperiosa del cambio como por el resultado estrafalario de las composiciones musicales y la poca elegancia de los menús. En cambio, en materia de narración, Konami España ha hecho bien en prescindir del simpático Iñaki Cano y contratar a Julio Maldonado "Maldini", experto en fútbol internacional del Canal +, para compartir los comentarios del partido junto a Juan Carlos Rivero.

Pero la clave de este *Pro Evolution Soccer 2008* radica en su continuismo. El núcleo jugable apenas ha evolucionado en los tres últimos años y varios de los cambios introducidos han contribuido a hacer su ritmo de juego demasiado acelerado, tanto, que se aleja de la simulación que tan buenos resultados le ha dado. El motor de físicas de la nueva generación dota del realismo necesario a disparos y desplazamiento del balón, y los porteros resultan espectaculares en sus intervenciones. Y eso es todo. Del mejor siempre se espera más, especialmente si ha demostrado que, en el pasado, este mismo equipo pudo definir el terreno en el que se debería mover el fútbol digital. Las opciones tácticas se han estancado, apenas ha habido nuevas incorporaciones en las licencias de clubes o competiciones –aunque esto no es culpa de Konami–, los modos de juego siguen sin ampliarse y la fórmula jugable permanece invariable. Algo que hará que unos lo amen y otros se lo recriminen. *PES* sigue siendo igual de bueno que siempre, y ese es precisamente el principal problema. Lo que es evidente es que este año, el poco esfuerzo invertido, contrasta con las energías renovadas del eterno rival. **[7]**





La comunidad *Pro Evolution* en España es de las más nutridas; con la versión de este año pasado la competición de jugadores PES Liga ha alcanzado los 7.000 usuarios en versiones de PS2, PC y Xbox 360.



En la faceta de edición de los futbolistas destaca la incorporación de compatibilidad con cámaras USB para capturar la propia foto del usuario e introducirse en el terreno de juego.





FIFA 08

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3, WII PRECIO: 69,95€ (360, PS3), 34,95€ (PC), 59,95€ (WII) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ELECTRONIC ARTS PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA

Los últimos años de *FIFA* han sido un quiero y no puedo. EA empleó todos sus recursos en que su serie futbolística alcanzase la inalcanzable estela de un *Pro Evolution Soccer* que empezaba a desmarcarse cada vez más gracias a la concepción del deporte rey más cercana a la simulación y al realismo. Fueron tres temporadas insulsas, de títulos tan estériles como el *Rumbo al Mundial* del 2006 o revoluciones jugables tan desastrosas como el off-the ball. Ni captando a varios programadores de Konami Tokyo en EA Sports conseguían cuajar un título que superase sobre el césped a *PES*. Aún así, *FIFA* siempre ha logrado ventas muy notables gracias a la minuciosa recreación de los futbolistas, equipaciones, estadios y licencias, su activo más valioso. Pero este año, con el del salto total a la nueva generación y acabada la exclusividad del fútbol en 360, tanto la versión para la consola de Microsoft como la de PlayStation 3 denotan que ahora ambos pesos pesados se tratan de tú a tú.

La jugabilidad en este nuevo y renovado *FIFA* se asienta sobre un motor físico excepcional tanto para los movimientos de los jugadores como para los disparos, en un sistema de pases rápido, libre y que huye de esa sensación de estar sobre una rejilla por la que discurre obligatoriamente la pelota, en un ritmo que bascula entre lo táctico y lo veloz dependiendo de las necesidades del partido y en un realismo que evita situaciones anteriores como que un único jugador regatee a los diez rivales y anote un tanto.



Ronaldinho aparece como imagen de portada en todas las versiones, compartiéndola con Sergio Ramos; el joven defensa del Real Madrid, ha sido el relevo de David Villa.



Los modelados y texturas de los jugadores son buenos, aunque se aprecia un amplio margen de mejora en aquellos futbolistas que no se llaman Ronaldinho, Wayne Rooney o Cristiano Ronaldo. Han desaparecido esos brillos excesivos en la piel de los jugadores.



Otro tradicional punto débil de *FIFA*, las opciones estratégicas, se ha fortalecido añadiendo más formaciones, la posibilidad de editarlas, marcajes individuales o zonales o tendencia ofensiva o defensiva de cada uno de los futbolistas, y puedes cambiar entre estas tácticas utilizando el pad.

Visualmente, esta versión denota mejoría con respecto a la del año pasado a pesar de que se asienta sobre el mismo motor gráfico; fluidez total, un césped envidiable, estadios nutridos y futbolistas plasmados con mimo. Una atmósfera que sólo transmite fútbol, a pesar de ciertos puntos negros, como el público o el poco cuidado de los futbolistas menos conocidos.

Junto a esto, infinidad de modos de juego, donde destaca la novedad más suculenta, el Be a Pro -ver 'Todo un profesional'-, las Ligas online donde sí aparece la española, los partidos por Internet 5 contra 5, el toque estratégico del modo Manager y todo el esplendor que aportan las licencias oficiales. Uno de los mejores FIFA de los últimos años, en el que se aprecia el esfuerzo puesto en él, pese a pequeñas imperfecciones. **[8]**



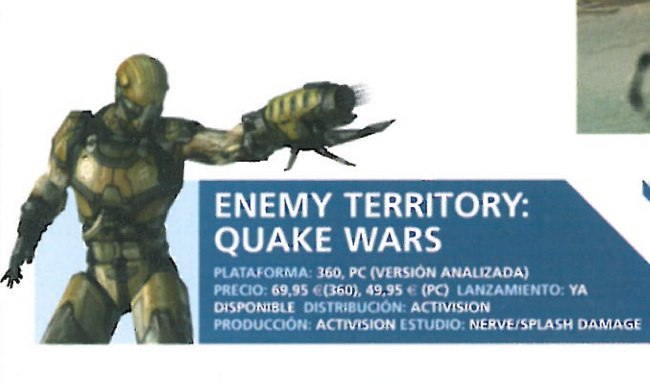


El audio vuelve a ser el más completo; en la retransmisión, dos de los mejores profesionales de las ondas, pareja habitual en *FIFA;* Manolo Lama y Paco González, de la Cadena Ser, aportan su experiencia y naturalidad, aunque se reutiliza mucha de su locución. En la música que acompaña a los menús, un total de 50 pistas licenciadas y de calidad que cubren todos los estilos mayoritarios.

Todo un profesional



Los más veteranos recordarán un arcade futbolístico firmado por Namco para la vetusta PlayStation llamado *Libero Grande*. Su interesante propuesta era ponernos únicamente en el papel de un sólo futbolista durante todo el partido. Ese concepto se ha repescado en el modo más destacable de *FIFA 08*, el Be a Pro. Asumiendo una posición concreta, debes desempeñar ese rol todo el encuentro; el mediocentro organiza y distribuye, el lateral sube y baja la banda, el central marca a los contrarios, el mediapunta dilucida el pase final y los delanteros se desmarcan. Supone vivir el partido desde otra perspectiva más individual, a lo que ayuda la nueva cámara. El paso adelante con respecto a *Libero Grande* viene con la integración del online, con partidos cinco contra cinco. Divertidísimo.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

PLATAFORMA: 360, PC (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 69,95 €(360), 49,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
PRODUCCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: NERVE/SPLASH DAMAGE

Todo depende del contexto



El sistema de misiones contextuales de *ETQW* es un elemento de diseño inteligente de verdad. Permite que los jugadores generen misiones para otros –descubriendo emplazamientos o vehículos enemigos, por ejemplo– y proporciona un repertorio básico de misiones en las que el juego juzga lo que necesita cada equipo en una situación dada. Esto significa que si un jugador sigue los puntos pactados para la misión, contribuirá al bien general del equipo, y en consecuencia, mejorará su personaje. Es una forma de evitar comportamientos "de héroe", y permitirá que los novatos se sientan atraídos hacia la batalla.

Puede parecer peculiar que los destripes de la historia sean un hecho en un juego que sigue el estilo de batallas multijugador de la serie *Battlefield,* pero en *Quake Wars* pueden producirse: cada una de sus cuatro campañas narra una historia, y los mismos mapas están construidos para albergar una secuencia de eventos que, al menos la primera vez que los juegos, ofrecen sorpresas muy genuinas. Ningún otro juego de este género ha tenido mapas tan atrevidos y ambiciosamente diseñados. La característica menos común de *Enemy Territory* es que todos sus mapas, y por tanto, todos sus enfrentamientos, son asimétrico.

Un bando tiene un número de objetivos de asalto, y el enemigo debe defenderse. Esto significa que una facción acabará replegándose y defendiendo a la numantina mientras espera que el tiempo se agote. Los objetivos son varios y variados, desde detonar generadores a activar láseres gigantes, pasando por volar puertas blindadas y conducir a vehículos gigantescos al frente. La línea de combate se mueve por todo el campo de batalla según progresan los combates y la naturaleza de éstos cambia conforme los dos bandos cambian la lucha entre vehículos al medido cuerpo a cuerpo.

El objetivo es simplemente detener el ataque del enemigo e impedir que consiga sus metas, como en las misiones de asalto de *Unreal Tournament.* Y esto le añade a *Quake Wars* un regusto conocido. Mientras que habrá muchas comparaciones entre el título y la serie *Battlefield, ETQW* es realmente un sucesor del multijugador por clases de *Return to Castle Wolfenstein* y de la expansión *Enemy Territory* que Splash Damage diseñó para éste, supervisado por id software.

Esto explica por sí solo el extraño ritmo de la acción y la forma en la que mezcla estilo deathmatch junto a la riqueza de un enfrentamiento basado en clases. También explica su pedigrí como título de combate multijugador: es un juego desarrollado por gente que ha crecido jugando a este tipo de juegos. De hecho, la mayoría de miembros del estudio de Bromley se han reclutado de los mejores equipos de mods europeos.

Y, como resultado, existen muchos elementos en *ETQW* que son simplemente perfectas: el diseño de la interfaz te da toda la información que necesitas, mientras que el sistema de misiones basado en el contexto y los accesos directos para la comunicación están accesibles al momento, incluso para aquellos que empiezan ahora con el juego.



Existen una gran cantidad de vehículos, pero la atención se centra en la infantería: muchos mapas apuntan a batallas interiores para cumplir el final de los objetivos. Los dos bandos logran ser diferentes al jugarlos sin perder el equilibrio defensa-ataque.

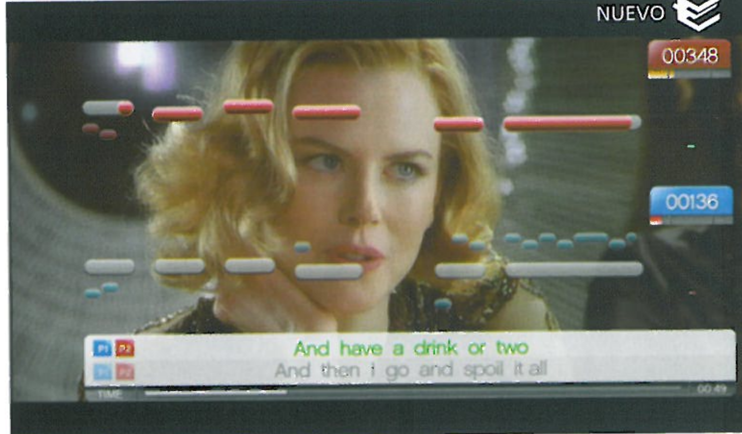
Cada una de las clases te permite controlar un armamento distintivo –androides voladores por control remoto, artillería desplegada por aire, y camuflaje instantáneo, por ejemplo, y la sensación de que puedes desarrollar tácticas complejas gracias a ello está siempre presente, más aún cuando se organiza por equipos. La estructura de tres mapas de la campaña permite que experimentes con armas recién desloqueadas sin tener que jugar con una misma clase durante semanas. Los vehículos también están muy bien realizados, nunca descompensando el núcleo del conflicto de infantería y sin pedir mucho a la habilidad del jugador para controlarlos. Este no es un juego donde experimentar con volar resulte en un sinfín de accidentes, como parece en cualquier otro juego en los que hay un helicóptero.

ETQW no contentará a todo el mundo, pero la mezcla de un combate con un ritmo rapidísimo y amplias opciones para jugar con diferentes estilos es potente sin discusión. Es una pena que vaya a tener que competir con *Team Fortress 2* –también en 360 y PC– por llamar la atención de los jugadores. **[8]**



El motor es una versión modificada del de *Quake 4,* pero usa parte de la tecnología de paisajes con megatexturas que id empleará en *Rage.*





El habitual talento que pone Sony en la selección de pistas y que se ha demostrado en PS2, se vuelve a reflejar ahora, pero seguramente te irritará escuchar cómo Robbie Williams y Nicole Kidman asesinan este clásico.

Han pasado ya tres años desde el lanzamiento del *SingStar* original, y la serie se prepara para debutar en PlayStation 3 con el undécimo título de la serie. Eso número es indicativo de su éxito y de la demanda que tienen; el concepto central está tan bien entendido que una nueva entrega es solo cuestión de una nueva lista de temas. Pero con las expectativas actuales de los usuarios de PS3 y con mucho menos público que en sus conciertos anteriores, ¿cómo tocará *SingStar?*

La presentación del juego ha recibido una mejora general con respecto a los tonos cíclicos de la pasada generación, y la interfaz es ideal: limpia, brillante, ordenada y fácilmente navegable. Y además existen unas opciones de personalización: los fondos de pantalla se pueden cambiar desde los gustos de un oscuro color púrpura a un naranja atardecer, con una música de fondo muy apropiada.

Y, más importante, las características online resultan accesibles y significativamente más aptas para todos los públicos que cualquiera de los títulos que pueden encontrarse en la PSN. Las características online son la clave de *SingStar* en PS3, y precisamente porque este va a ser el último *SingStar* de la presente generación que puede comprarse en la tienda durante mucho tiempo. Las 36 pistas que aparecen en él son una diversa selección de éxitos de listas de ventas recientes y también temas antiguos. Es inevitable que se cuele alguna aberración musical, pero en general la lista es un buen trabajo de mostrar un amplio repertorio de estilos y un buen punto de arranque para la inevitable biblioteca que todos los usuarios acumularán vía PlayStation Network. Las canciones se compran allí indiividualmente o en packs, y también está disponible todo el catálogo de canciones de todos los *SingStar* de PS2. Después del lanzamiento, se añadirán entre 50 y 100 nuevas canciones cada mes.

La parte de cantar transcurre con videos musicales de fondo –algunos en HD– mientras que las barras tan clásicas de la serie siguen dirigiendo el tono y la duración de tus vocales. Es una pieza ejemplar de lo que debería ser el diseño funcional, sin cambios drásticos desde la pasada generación, excepto los visuales mejorados y una mejor colocación de los marcadores. La única nota negativa es que es aún posible conseguir buenas puntuaciones balbuceando con cierto tono en lugar de cantar. Hacer trampa no es algo fácil, pero es ciertamente un pequeño fallo que se refleja en los puntos que obtienes cuando cantas. Mientras que *Rock Band* aporta un sistema de reconocimiento de fonemas –que aún tiene que ser testeado a fondo– *SingStar* aún mantiene ese punto débil, ese elemento roto del que no hay excusa para no arreglar.

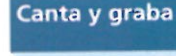
Esta versión para PS3 supone un refinamiento, un triunfo de la presentación y de un juego ganador. Sigue habiendo decisiones molestas, pero no arruinan la experiencia, y el ritmo constante de nuevo contenido lo hace un juego que durará tanto como la propia consola de Sony. Eso si estás preparado para invertir los euros necesarios para mantener una buena biblioteca musical. **[8]**





Las reuniones sociales son momentos potenciales para una tarde noche de karaoke, y más aún cuando pueden ser tan divertidas gracias a temas como *I Don't Feel Like Dancing* de los Scissor Sisters, con su peculiar y extravagante video.

El título está lleno de posibilidades para cambiar su apariencia. Los fondos se han creado para encajar con esos momentos en los que jugar al karaoke puede llegar a ser impensable, y todos tienen su propia música de fondo.



Canta y graba



Una de las nuevas características de *SingStar* en la versión de PS2 es que incorpora soporte para PlayStation Eye para grabar 30 segundos de vídeo de tu actuación. Aunque decepciona que no puedas grabarla entera, la calidad del audio y video que graba el Eye lo hace la herramienta ideal para revisar tus fallos, corregirlos en el futuro y ver momentos de inspirados bailoteos. Contrariamente a las expectativas de ver una comunidad online de vídeos grabados por los usuarios, los mejores momentos que ofrece este modo es repetir cosas que han pasado hace unos minutos en el salón de tu casa y que todo el grupo acabe riéndose con ello.

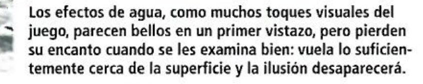


La SingStore online te permite comprar canciones de forma individual a un precio razonable, y las referencias pasadas respecto al precio es que deberían rondar el euro por canción, con descuento en los packs temáticos.



LAIR

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 59,99 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: FACTOR 5



Los efectos de agua, como muchos toques visuales del juego, parecen bellos en un primer vistazo, pero pierden su encanto cuando se les examina bien: vuela lo suficientemente cerca de la superficie y la ilusión desaparecerá.

Hadoken!



Varios niveles de *Lair* te pedirán que aterrices sobre tropas enemigas y que desates el caos con tu pequeña mascota. Ver cómo el dragón marcha a través de las líneas enemigas cortándolas como si fueran mantequilla, o lanzando poderosas bolas de fuego mientras pisotea a los incautos que no se apartan; es un auténtico espectáculo. Pero la implementación no se aguanta: el dragón parece más un inestable AT-AT de *El Retorno del Jedi* que una poderosa masa de músculo, las animaciones están horripilantemente limitadas. En el combate cuerpo a cuerpo en general varios Quick Time Events parecen poco más que una medida que sustituye a complejos movimientos para habilidades avanzadas del dragón.

Quien no quiso de pequeño volar sobre un dragón?, ¿cómo puede salir mal un juego con estas criaturas? Pues sí, puede suceder. Y, de hecho, es sencillo. Solo tienes que hacer que el control del dragón dependa de una tecnología de detección de movimientos que no distingue cuando realizas un gesto fino de una maniobra brusca. Y remátalo añadiendo varias maniobras del dragón a movimientos muy similares. Te habrás cargado el juego.

El SixAxis responde perfectamente para mover de izquierda a derecha y cruzar los cielos, y estos momentos de vuelo indómito son lo mejor de *Lair,* pero cuando se le pide al mando hacer algo más allá –y Lair pide mucho más–, no puede. Combinada con esta nefasta implementación del SixAxis aparecen varias decisiones de diseño lamentables: el giro de 180º y el impulso hacia adelante acaban confundiéndose, con lo que el dragón se comporta de manera opuesta a tu intención, y los accidentes geográficos activan un modo de vuelo automático cuando te acercas demasiado. *Lair* es un título extremadamente frustrante en el que puedes invertir el mismo tiempo disparando a los enemigos que dando bandazos para seguirles.

Pero incluso sin estos controles erráticos, este no sería un buen juego. Las estructuras y los patrones de los niveles están reciclados de



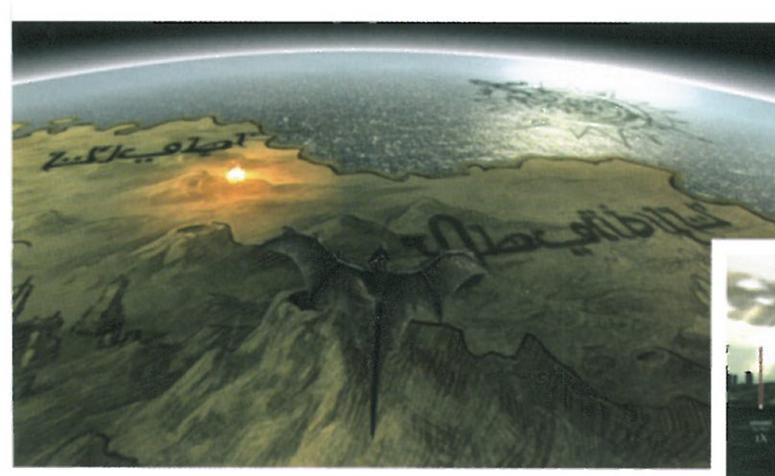
la serie *Rogue Squadron* que tanta fama dio a Factor 5, lastrados por que un grandísimo número de misiones implican escoltar "naves" en forma de "ballenas" voladoras, o detener el ataque que sufre un inoperante contingente de tropas aliadas que se quedan quietas mientras los arrasan los dragones enemigos y que, con una paciencia de santo, esperan a que tú los salves. "Acabar con la fuente de energía del enemigo" es otro objetivo típico, que causa un divorcio con la ambientación quasi-medieval de su mundo.

Un fallo de la versión preview era un uso excesivo de la iluminación HDR; la pantalla brillaba en extremo. Aunque se ha ajustado, se pierde detalle con tanto resplandor.

Raramente encuentras objetivos que desprendan la sensación de haber sido creados específicamente para este juego.

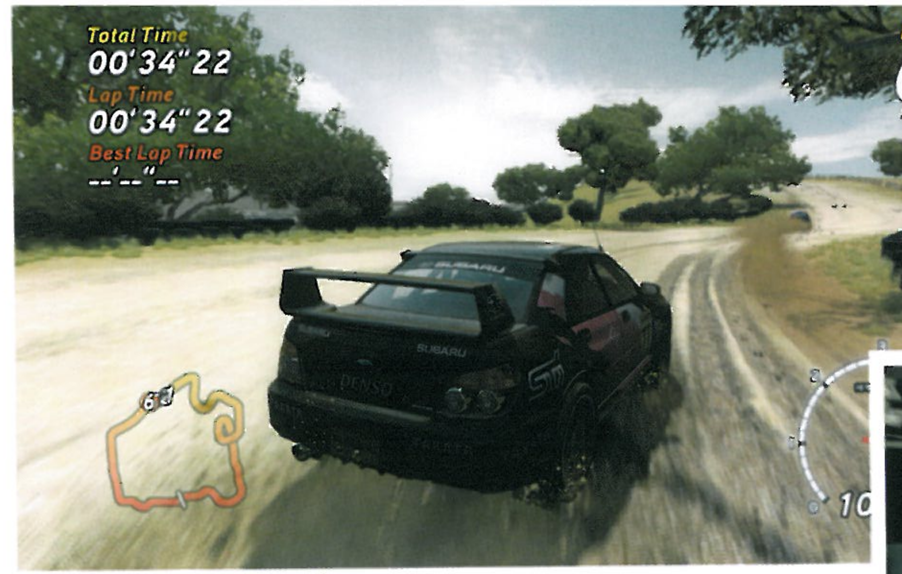
Los gráficos de *Lair* alternan entre lo excepcional y lo mediocre: sus dragones están muy bien detallados y transmiten respeto, pero otros elementos, desde los soldados de infantería a los enemigos más titánicos, carecen de personalidad visual. Por otro lado, la distancia de dibujado es terriblemente corta, con estructuras que se materializan a medida que tu dragón se acerca a ellas, y el *framerate* muy pobre para un título que se suponía que iba a aprovechar el hardware gráfico de PS3. Las explosiones y los efectos de iluminación son abismales y ambientales, respectivamente. Más allá de esto, la cámara suele perder el enfoque de tu posición, y muchos de los niveles son difíciles de navegar.

En el pasado, *Lair* fue una propuesta interesante, pero ahora, en las distancias cortas, queda claro que no ha sido más que humo, camuflando una estructura vieja, obsoleta. Así se estropea un título en el que montas y combates a lomos de un dragón. **[3]**

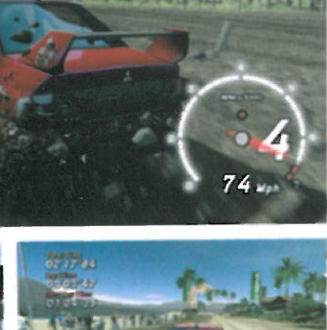


El atractivo mapa alberga la pantalla de selección de misión, y recoge muchos minutos de intenso y obligado –al principio del juego– diálogo.





El núcleo de *SEGA Rally* se basa en los derrapes, pero el viejo truco de *Gran Turismo* de empujar a los rivales fuera de la pista sigue siendo la mejor forma de adelantar.





SEGA RALLY

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3 PRECIO: 69,95 € (360, PS3), 44,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SEGA RACING STUDIO

SEGA Rally es como ese coche que te encanta pero que ya está viejo: confortable, bueno en el asfalto y uno de esos que si tuviera un siniestro con un coche de los de ahora, sería el que saldría mejor parado. El problema es que *SEGA Rally* ya no resulta igual de atractivo que antes, pero eso no quiere decir que no luzca bien.

El juego se ha construido con la firma de Sega; por ejemplo, al dar una curva cerrada y encarar una montaña, un avión pasará volando sobre la pista, cruzándose por tu campo de visión. Los pájaros rompen su formación cuando pasas, los elefantes barritan, las cascadas fluyen y el público vitorea. Si hay algún juego que te haga sentir bien al ganar una carrera, sin duda, es éste.

Hay un generoso número de pistas disponibles, –aunque sólo cinco entornos– y son variados los giros que hacen sobre el terreno. La conducción es excelente y ofrece una corta curva de aprendizaje en la que tu coche responderá justo como debería, girándose en las curvas y enderezando en las rectas.

La única decepción es que puede parecer que que el coche flota más que se comporta sobre el terreno como una máquina ajustada para competir, y más aún cuando te das cuenta que la técnica de adelantamiento más efectiva es chocar contra los otros coches en las curvas y hacer que impacten contra el quitamiedos de titanio. Esto no siempre funciona, gracias a la respuesta de la IA, que asegura difíciles pugnas en determinados momentos, particularmente en las últimas pistas, pero no hay penalizaciones significativas por controlar el coche erráticamente, de un lado a otro del circuito.

Y ese es el punto negro de *SEGA Rally*, pero el juego mantiene además un tremendo interés por los aspectos de la simulación, haciendo que vayas completamente de un extremo al otro. Tambien aparecen fallos significativos que exacerban este problema. Las pistas están agrupadas tres a tres en el modo campeonato, y antes de tomar parte en ellas tienes que elegir la variedad de neumáticos que vas a emplear, pero sin posibilidad de cambiarlas en ninguna de las tres. Las pistas oscilan salvajemente entre caminos de barro y autopistas y resulta extraño no ofrecer al jugar la opción de poder cambiar el tipo para adaptarse mejor. Los neumáticos todoterreno te restan tanta velocidad que son sólo recomendables para carreras sencillas en time-trial o en multiplayer más que durante el campeonato individual.

Parece hasta desagradecido criticar a *SEGA Rally*: no se puede comparar a *PGR4* en términos de derroche audiovisual, tiene su propia y distintiva apariencia y ofrece un amplio número de pistas, coches y pintura para la experiencia individual, y posibilidades sin límite para enfrentamientos cara a cara, time attack y tablas de clasificación. Pero quizás, en éste, el más rápido de los géneros, llega seis meses tarde. Tiene valor, y es divertido, pero en una carrera con *Forza MotorSport 2*, *PGR4*, *Dirt* e incluso *MotoGp '07*, existe una sensación de que a ***SEGA Rally*** lo adelantan incluso antes de dejar la parrilla de salida. **[7]**





Se puede desbloquear el repertorio de vehículos del *SEGA Rally* original y muchas pistas tienen un aire familiar.



Las superficies se implican activamente en la conducción; conducir sobre hielo será deslizante como se espera y, en el barro, las marcas de neumáticos vuelta tras vuelta afectan al manejo.

Pies de tigre



A medida que tu coche compite en circuitos embarrados, tus ruedas dejan huellas que impactan en los vehículos que te siguen, y podrás comprobar que siguen ahí en la siguiente vuelta, cuando vuelvas a pasar por ahí. El barro está acompañado de un excelente efecto visual –aunque, siendo Sega, éste sea el barro más brillante que se ha visto nunca en un videojuego– conforme cubre la superficies del coche y se pierde al pasar por zonas donde abunde el agua. Su mayor aplicación es permitir descubrir las líneas de la carrera y seguirlas, añadiendo una pizca de elemento táctico en la carrera. Acaba siendo agotador en algunos circuitos y entornos, pero en las pistas heladas resulta crucial mantener la velocidad y el control y es la clave para hacerse con el triunfo en la parte online.



BLUE DRAGON

PLATAFORMA: 360 **PRECIO:** 64,95 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT
PRODUCCIÓN: MICROSOFT **ESTUDIO:** MISTWALKER/ARTOON

Para llevar a la 360 un título de rol que los aficionados a este género tuvieran en cuenta, Microsoft ha reunido a un equipo de nombres reverenciados del RPG: Hironobu Sakaguchi, creador de la serie *Final Fantasy,* al artista diseñador de *Dragon Quest,* Akira Toriyama, y al músico Nobuo Uematsu. El resultado del trabajo de unos profesionales tan reputados no podía ser malo, y *Blue Dragon* es un buen juego, pero no es el título espectacular que podía haber sido. Una excesiva facilidad y la indefinición de una personalidad propia impiden a este título ir más allá de la corrección.

Es un título clásico de rol, en el que empiezas con tres personajes a los que luego se incorporan otros dos. La historia principal es algo anodina y está narrada de forma deslavazada. Las motivaciones de los personajes responden casi siempre a estereotipos previsibles y resultan mucho más entretenidas las misiones secundarias.

Tal vez la mayor aportación del juego es la sustitución de las armas por los dragones para pelear. Especializas tu sombra de dragón en un tipo de lucha (defensiva, magia negra o blanca, monje, asesino...) y, según va subiendo de nivel, adquiere nuevas habilidades, que luego puedes intercambiar independientemente del tipo de dragón que hayas elegido, con lo que tu personaje puede terminar siendo un semiexperto en varias habilidades. Y es muy gratificante experimentar combinando las diversas habilidades que vas adquiriendo; así, en enemigos vulnerables a la magia puedes hacer que todo el grupo le lance ataques mágicos. No es nada nuevo, pero facilita el paso por un juego que ya de por sí no es difícil. También contribuye a hacerlo sencillo la ingente cantidad de pociones y objetos que encuentras a cada paso. Hasta no encontrar nada explorando el escenario acabará reportándote beneficios. Las batallas son gratificantes, y disfrutarás decidiendo cuándo ataca el personaje dentro de los turnos y estableciendo un ataque conjunto para los enemigos algo más difíciles.

Los encuentros con los enemigos no son aleatorios; los ves en pantalla y puedes esquivarlos o luchar contra ellos; casi nunca es inevitable un encontronazo, exceptuando los jefes de mazmorra. Una de las características más encantadoras de *Blue Dragon* es que puedes decidir con el gatillo derecho si luchar contra dos o más enemigos que estén dentro de un círculo que aparece a tu alrededor. Entonces puede que aparezcan en la batalla a la vez y se enfrenten entre sí, o que luches primero contra uno y luego contra el siguiente, logrando entretanto un punto extra de habilidad en defensa, magia, ataque o huida. Cuando el juego está avanzado y tu sombra ha subido de nivel, obtienes habilidades que te permiten manejarte con más tranquilidad por el mundo y evitar enemigos débiles. La música es agradable y adecuada a cada escenario, si bien cuando ya has acabado con los diez primeros jefes empieza a aburrirte la misma canción de rock duro.

No se ha olvidado Mistwalker de introducir el elemento tan de moda, los minijuegos, que te llevan a salvaguardar una caravana o dirigir una nave. No son difíciles (dentro de la tónica general de *Blue Dragon),* pero sí pueden resultar algo enojosos por lo que tienen de distracción respecto al resto del título.

Blue Dragon es un buen juego para los que no sean expertos roleros o para jugadores que no sean muy exigentes. No es tan absorbente como *Dragon Quest VIII* ni crea fans como la serie *Final Fantasy,* pero sí es accesible a los más novatos, gustará a los que quieran aprender las bases clásicas de los RPG y también a los más devotos del género. Quizás Mistwalker y Microsoft hayan intentado agradar a todos haciendo un juego con objetivos muy abiertos, de forma que el resultado ha quedado diluido en un océano en lugar de definir el camino para el rol en 360 navegando en aguas más cerradas. **[6]**

Definición indefinida



Los personajes de Toriyama que tan bien funcionaron en *Dragon Quest VIII* no ganan en su paso a la alta definición y tienen un aspecto artificial. Los mejores, los dee wees. Los escenarios pecan de monótonos y de una profundidad muy limitada en el mundo exterior; casi siempre tienes ante ti unos contornos borrosos en la lejanía. Da la sensación de que la alta definición precisa una redefinición visual del género de rol. En las mazmorras se echa en falta ampliar el mapa, por lo que conviene hacerte cada una del tirón si no quieres perderte.

Visualmente, los ataques de tu dragón son bastante espectaculares. Su aspecto plastificado consigue darles un encanto peculiar. Tampoco hay que perder de vista los movimientos de la exuberante Zora.



La sombra de cada personaje es diferente. Uno de los ataques más polivalentes y útiles es el del dragón de Shu, al que puedes sumar daño si le añades algún elemento.









Los personajes son bastante estereotipados y con poca personalidad. *Marumaro,* con ser el más irritante, es el que está mejor definido y con motivaciones más tiernas.



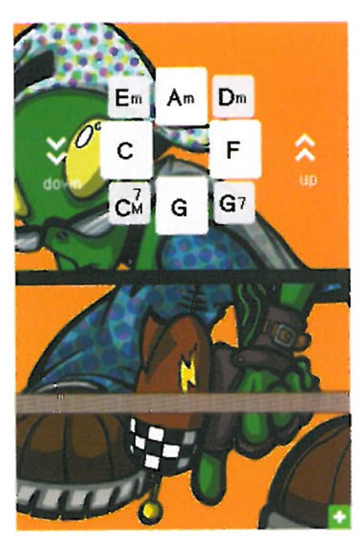
JAM SESSIONS

PLATAFORMA DS PRECIO: 39,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: PLATO

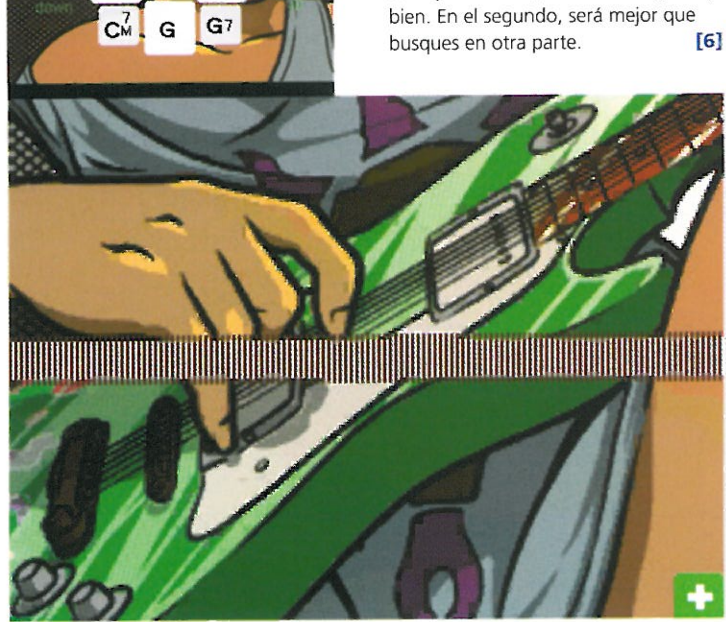
Jam Sessions es otro título en el amplio catálogo de software de DS que es más una herramienta que un videojuego. Es un simulador de guitarra: la pantalla táctil muestra una cuerda que puede tocarse arriba o abajo con varios grados de sutileza, mientras que el pad escoge el acorde. Existen modos de entrenamiento en los que puedes acostumbrar a tu oído a reconocer las notas, y unas pocas canciones que tocar, pero en número limitado, sin opción para elegir el acompañamiento y tampoco sin alguna guía, excepto un ritmo muy simple.

Y gracias. Esto no es precisamente *Guitar Hero,* ni otro título de acción musical, es algo más parecido a un bloc de notas para músicos. Más que permitir al neófito sentirse como si hubiera compuesto algo, *Jam Sessions* echa para atrás a cualquier no iniciado. Al margen de esto, el juego –o la herramienta– funciona de forma admirable, aunque realizar diagonales con el pad de DS puede resultar frustrante. Pero puede ser una diversión muy satisfactoria, con una opción para salvar composiciones que hará que comprarlo merezca la pena para cualquier guitarrista de verdad.

Jam Sessions depende mucho de si quieres una respuesta instantánea en cuanto a composiciones que puedes idear de camino al trabajo, o de si lo que buscas es un juego musical que recree una sensación de competencia. En el primer caso, hará su trabajo muy bien. En el segundo, será mejor que busques en otra parte. **[6]**



El interfaz es intuitivo y responde bien a los movimientos del jugador, variando el timbre con la velocidad y dirección de la púa-stylus.



El juego incorpora varias pistas clásicas de artistas tan consagrados como Nirvana o Bob Dylan. Pero, desafortunadamente, es demasiado difícil para los novatos que no conozcan las canciones.



MYSIMS WII

PLATAFORMA WII PRECIO: 59,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: EA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA





Visualmente, tu ciudad tiene un aire oriental tanto en el diseño de los personajes como en algunas esencias y bloques de construcción. Todo ello le da un tono encantador y naïf al título.

Antes de acercarse a este primer título *Sims* para las consolas NIntendo hay que olvidarse de todo lo que hayas jugado con *Los Sims* habituales. En *Mysims* no tendrás que estar pendiente de las necesidades de tu personaje, pero tampoco podrás emparejarlo, tener hijos o meterle en situaciones comprometidas. *MySims* es mucho más inocente (no hay más que ver que el PEGI habitual de +12 se ha sustituido por el de +3) y se centra en uno de los aspectos más exitosos de la serie: la posibilidad de construir. Puedes hacer casas, tiendas, objetos... tienes todo un taller en el que diseñar y diseñar. Las relaciones con tus vecinos se basan en gran parte en esa capacidad constructiva, ya que te corresponde la laboriosa tarea de levantar una ciudad en ruinas y debes construir un edificio para aquellos a los que les pidas que vengan a vivir a tu ciudad. Cuando tengan el local, te pedirán objetos. La fabricación de estos no es tan sencilla como sería deseable y los bloques son a veces complicados de colocar donde quieres, pero levantar un edificio es mucho más gratificante y pronto pasearás orgulloso por la ciudad viendo todos los edificios que has construido y relacionándote con tus nuevos vecinos.

Una segunda tarea se añade a la de arquitecto, la de recolector. EA ha tomado buena nota de cómo gustan los juegos en los que hay que coleccionar objetos y te ofrece una cantidad extraordinaria de esencias que debes recoger de múltiples formas: vareando árboles o talándolos, pescando, cavando en determinadas zonas, provocando ciertos estados de ánimo en tus vecinos... No, tampoco es *Animal Crossing,* aunque por su aspecto pueda parecer una copia. *MySims* tiene la personalidad y el encanto propios que le hacen falta para ser lo que es: un título con unos personajes muy monos y un mundo algo infantil e ingenuo. Cuando discutas con un personaje lograrás recoger esencias de tristeza y lágrimas y verás una divertida animación de pelea, pero en cuanto tengas una palabra buena para él, le brotará la felicidad. *MySims* carece de la interacción emocional tan intrínseca a *Los Sims* y explota de forma hábil, aunque a la larga la tarea se hace algo ardua, la parte de construcción. En realidad, es un título novel que todavía puede crecer mucho. **[6]**





Participar en las actividades de tu comunidad te permitirá hacerte con algunas esencias con las que luego decorarás tus creaciones.


Xenogears
PlayStation

VA DE RETRO



XENOGEARS

PLATAFORMA: **PS1**
DISTRIBUCIÓN: **SQUARE**
ESTUDIO: **SQUARE**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1998 (JAPÓN)**

¿Arriesgó SquareSoft demasiado con el RPG más ambicioso de PSX? ¿O es que desde entonces nadie se ha atrevido a abrir nuevos caminos?

Este complejo y vanidoso proyecto de ciencia ficción ha pasado a la historia como uno de los juegos de rol más elogiados por el usuario de toda la era PlayStation. Desde un punto de vista estricto, no deja de ser un confuso recipiente de estilos de juego diferentes, careciendo de concentración durante la mayor parte de sus 60 horas de, en muchas ocasiones, incomprensible aventura. Sus detractores argumentan que *Xenogears* se ha elevado a la categoría de juego de culto por poco más que su matrimonio de elaboradas posturas filosóficas y grandes mechs, dos elementos para despertar pasión en el típico fanboy de instituto.

Pero sus defensores apuntan que es un juego profundo y que, aunque tiene una mitología laberíntica, múltiples sistemas de batalla y una narración mareante, va más allá del límite que alcanzaron la mayoría de sus contemporáneos en visión y ambición. Queda como el trabajo más emocionante y puro de su director y guionista, Tetsuya Takahasi, el título desde el que nació su desafortunada *Xenosaga*, pero al que nunca igualó. Takahashi y su equipo, muchos de cuyos miembros trabajaron en Chrono Trigger para NES, también fetiche mezcla de acción y RPG, consiguieron crear un universo creíble y auténtico.

Es asombrosa la gran cantidad de preciso detalle de este mundo imaginario. Incluso antes de la época en la que arrancan los acontecimientos del juego, el equipo de cuatro guionistas dio a luz 10.000 años de intrincada historia. Este complejo tapete de tiempo alternativo se divide en tres eras diferentes, conducidas por diferentes tecnologías y pobladas por especies con su propia nomenclatura. Antes de que el juego empiece ya hubo naciones que lucharon contra otras naciones en un oscuro y lejano pasado y se hicieron guerras y alianzas buscando un dominio único. Estos detalles históricos se revelan de forma esporádica, a través de escenas cinemáticas y recolecciones hechas a lo largo de la aventura. Conforme se revela el pasado y el presente de los personajes, se va hilvanando la historia. Pero es en el protagonista de *Xenogears* donde el género de los RPG encuentra a uno de sus héroes freudianos más complicados.



Xenogears nunca se lanzó en Europa, quedando en manos de un entregado grupo de usuarios italianos la extracción de sus líneas de texto de la versión americana para traducirlo y lanzar un parche.

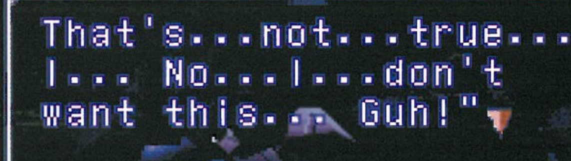
Sin conocer el trasfondo de la historia, el jugador es libre de imponer algo de su propia experiencia a la limpia historia de ese proyecto de héroe



Xenogears tocó cientos de temas de ciencia ficción: una generación de mujeres estériles, la restricción del potencial humano por unos lideres inmortales, o una ciudad suspendida sobre el océano, invisible para los extranjeros.

Existe una razón obvia sobre porqué los J-RPG suelen recurrir a los orfanatos. En incontables ejemplos se nos presenta un protagonista adolescente quien, años antes, fue dejado en la puerta de alguna tierna ancianita. Sin conocer el trasfondo de la historia, el jugador puede aportar algo de su propia experiencia a la limpia historia de ese proyecto de héroe. El juego permite así adoptar un rol que es a la vez otro, pero no tan desarrollado como para excluir la propia personalidad del jugador y situaciones que haya podido imaginar dentro del muchacho al que controla. Y, por supuesto, el orfanato logra una empatía instantánea y define un propósito para la aventura: descubrir y entender quién es realmente tu personaje.

Xenogears es una de esas historias, pero como todas las creaciones interesantes, pliega sobre sí misma a las







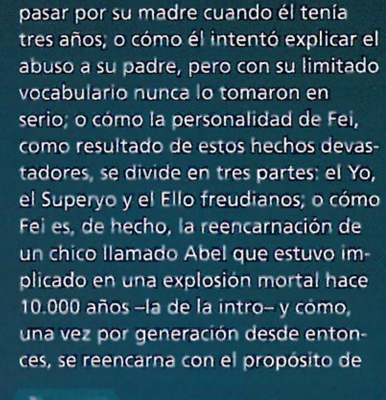
A TRAVÉS DEL CRISTAL

Gracias a la lamentable traducción y a la precipitación con que se hizo el segundo disco, muchos de los elementos del complejo guión de *Xenogears* fueron difíciles de entender. Para una mayor comprensión del título, el equipo de Takahasi lanzó Perfect Works, un art book de altísima calidad, sólo para Japón, que se convirtió instantáneamente en la biblia de todo fan de *Xenogears*. Traducido meticulosamente del japonés, páginas y páginas de explicación y génesis circularon por fanzines y en Internet, desenmarañando ciertos misterios de la historia. Además, una vez con Perfect Works en la calle, rejugar *Xenogears* ofrece una visión más clara, disfrutándose más. Algo que todavía es recomendable en la actualidad.

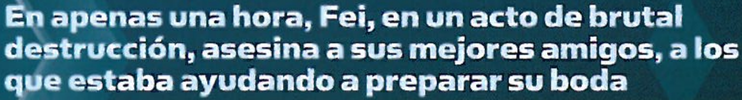


convenciones del género para generar nuevas formas. Se presenta a un presunto huérfano, Fei Fong Wong, un joven que fue llevado hasta la lejana aldea de Lahan años antes, en una noche de tormenta, por un misterioso extraño. Sin recordar nada de su propia vida anterior, Fei se conforma con el estereotipo clásico de protagonista principal, pero rápidamente se descubre que es algo más parecido a un lienzo en blanco. En apenas una hora de juego, Fei, en un acto de brutal destrucción, arrasa la aldea y asesina a sus mejores amigos, a los que estaba ayudando a preparar su boda.

La escena se maneja con una habilidosa pericia. Lahan es una aldea en las afueras de un país rodeado por la guerra. Esa noche la guerra llega a ella cuando un grupo de Gears militares los mechs de *Xenogears*– aterrizan en Lohan al intentar robar una de las máquinas del enemigo. Mientras que los mayores intentan evacuarla del combate seguro, entre ladrones y perseguidores, Fei alcanza el Gear robado y lanza toda su potencia de fuego contra ambos bandos. En medio de la batalla, acaba cegado por una rabia excesiva. Después, te despiertas en un panorama de destrucción absoluta, rodeado por un grupo de aldeanos supervivientes cuyos familiares y amigos han caído asesinados por el propio Fei. Como jugador, sientes vergüenza por la presencia de estos personajes no jugables, confusos e incapaces de ayudar, pero que reflejan cómo se siente el protagonista y que justifica su exilio inmediato.



A medida que el juego se desarrolla y revela sus misterios, se descubre cómo Fei sufrió abusos psicológicos por parte de un impostora que se hizo pasar por su madre cuando él tenía tres años; o cómo él intentó explicar el abuso a su padre, pero con su limitado vocabulario nunca lo tomaron en serio; o cómo resultado de estos hechos devastadores, se divide en tres partes: el Yo, el Superyo y el Ello freudianos; o cómo Fei es, de hecho, la reencarnación de un chico llamado Abel que estuvo implicado en una explosión mortal hace 10.000 años –la de la intro– y cómo, una vez por generación desde entonces, se reencarna con el propósito de salvar al mundo. El protagonista de *Xenogears* es un anhelo de los simples trazos bidimensionales de los RPG que la propia Square lanzó para Super Nintendo unos años antes.

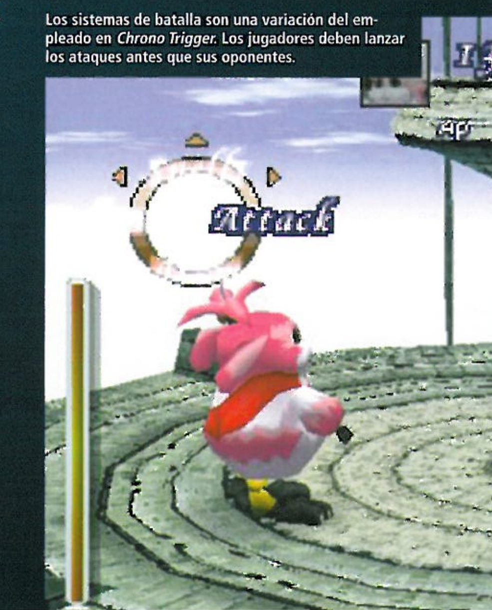


En apenas una hora, Fei, en un acto de brutal destrucción, asesina a sus mejores amigos, a los que estaba ayudando a preparar su boda

El propósito último de Fei es la destrucción de un arma viva –aunque creada por el hombre– que aterriza en el planeta. Aquí el estudio elige de nuevo tomar una nueva dirección ante las convenciones. Mientras que al principio este arma, llamada Deus (y que usa a un avatar para transmitir sus deseos en el planeta) aparece como antagonista tradicional, se revela que ella es, de hecho, la responsable de la vida humana en el planeta. El hombre fue creado para ser alimentado y en consecuencia, para que Deus pueda reconstruirse a sí mismo. Y así, Fei está combatiendo contra el creador mismo de la raza humana, permitiendo al juego explorar filosofía, religión y la relación del hombre con lo divino.

Aquí reside la mayor polémica de *Xenogears:* ataca a la religión –como herramienta de un dios odioso–, razón por la cual estuvo a punto de no salir a la venta en Estados Unidos. La concentración que requiere para explorar y entender 10.000 años de historia alternativa en un universo alternativo, fuertemente cargado con metáforas y alegorías, encontró un flaco aliado en su errático guión. Mientras a un nivel microscópico (en el sentido de transmitir el culebrón de las vidas de sus protagonistas) el diálogo es imaginativo y con conocimiento. A un nivel macroscópico, los elementos de la traducción al inglés son ilógicos y confusos. De hecho, el juego, nació en los días en los que las empresas contrataban externamente el trabajo de localización. El resultado inicial era tan malo que hubo que devolverlo al equipo de traducción para reescribirlo. Muchos jugadores dejaron por imposible la comprensión de la historia y simplemente asimilaron los hechos más digeribles, centrándo-

Los sistemas de batalla son una variación del empleado en *Chrono Trigger.* Los jugadores deben lanzar los ataques antes que sus oponentes.







La banda sonora la compuso otro veterano de *Chrono Trigger,* Yasunori Mitsuda, y es una de las más afamadas. Para la canción final grabó las voces Joanne Hogg, la cantante irlandesa del grupo Iona.



El juego no sólo tiene referencias religiosas o filosóficas. El diálogo y las escenas tienen alusiones frecuentes a películas de ciencia ficción como *Star Wars* y *Cuando el destino nos alcance (Soylent Green)*.



se en el compulsivo sistema de batalla y la divertida exploración con toques de acción y aventura.

El juego se presentó en entornos totalmente en 3D –a diferencia de los pre renderizados fondos de *Final Fantasy*– las secciones de exploración resultaban muy diferentes a la mayoría de los RPG de esa época. Podías alcanzar los techos y debías encontrar los ítems buscando entre huecos. De esta forma, el juego parecía más un plataformas, y por ello tuvo un cálido recibimiento por parte de un público tradicionalmente no interesado en los RPG. Y, junto a esto, los sistemas de batalla gemelos tenían buen ritmo. Los combates a pie, vistos lateralmente, mapeaban diferentes ataques a cada uno de los botones principales del pad. Encadenando combinaciones de ellos podían ejecutarse impresionantes combinaciones de movimientos muy similares a las de un *beat'em up*. Diferentes pulsaciones costaban diferentes cantidades de Puntos de Acción (AP) dependiendo de su potencia, y podías invertir tantos puntos como cada personaje tuviera como límite en su turno. Al final del juego, con hasta 28 AP disponibles para tus personajes, podías realizar demoledoras combinaciones de golpes, con una emoción muy tangible que conducía tus propias habilidades durante todo el juego.

Además de las batallas a pequeña escala, los personajes pilotaban sus propios Gears durante unos combates impresionantes, capaces de llenar la pantalla. Una variación del sistema AP mantuvo la consistencia con las mecánicas de éstos, con ligeras diferencias en explotar el potencial que *Xenogears* supo introducir y que rompía con la monotonía con la que los RPG estaban aburriendo a los jugadores.

Aunque la ambición mostrada en el guión, exploración y sistema de batalla pasó factura. *Xenogears* está contenido en dos discos, pero la experiencia del jugador en el segundo de ellos es muy diferente a la del primero. Con su vena más imaginativa totalmente desatada, está claro que la creatividad de los desarrolladores se acabó en la primera mitad del juego, antes que las restricciones de tiempo o presupuesto los forzasen a completar la segunda de forma precipitada. Como resultado, este segundo disco del juego contiene cinemáticas más pesadas y no interactivas, y pone al jugador en mazmorras que hacen echar de menos la interactividad inventiva mostrada en la primera mitad.

De alguna forma, la monstruosa historia de *Xenogears* es una demostración de cómo algo puede ir muy bien, y muy mal, cuando a un equipo creativo y con talento se le dota de total libertad y presupuesto. Claramente es un juego que se puso de moda por un autor cuya imaginación y ambición sobrepasaron incluso al titánico presupuesto con el que SquareSoft le dotó. Exquisito en su macro épica narrativa y en las relaciones entre los personajes, *Xenogears* ha terminado perdiendo su lugar de privilegio en los cánones occidentales del videojuego. En parte sucedió por una pésima traducción al inglés, pero principalmente debido a que el equipo liberó tanto su creatividad que la fecha final terminó por restringir la interminable lista de características introducidas.



Los *Xenosaga* que han aparecido después están relacionados con *Xenogears*, pero Square mantiene los derechos. Por ello, el nuevo productor, Namco, mantuvo cierta distancia entre ambos. En el lanzamiento del segundo *Xenosaga*, Takahashi ya no estaba en el proyecto.



EL NOMBRE DE DIOS

El juego incluye muchos nombres de diferentes religiones y de filósofos. Las dos naciones en guerra del inicio del juego, Aveh y Kislev, corresponden a nombres de dos meses del calendario judío. Caín y Abel, los hijos de Adán y Eva, son dos de los personajes clave en la historia, mientras que Ethos, la iglesia de *Xenogears*, imita construcciones, vestuario y ritos católicos. No todas las influencias son tan ortodoxas, ya que inicialmente el juego fue concebido como una serie de cinco episodios, por lo que se viven situaciones muy similares a las de *La Guerra de las Galaxias* antes de completar la segunda trilogía.







THE MAKING OF...
SYSTEM SHOCK 2

Un equipo inexperto trabajando en la continuación de uno de los juegos de PC más respetados. Parece una receta para el horror. Y lo fue... pero en el buen sentido

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **EA** ESTUDIO: **IRRATIONAL GAMES** ORIGEN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **1999**

Casi no hay luz. Todos son presas del pánico contra una fecha límite que les ahoga y que parece imposible cumplir, y a cada momento se desesperan por la falta de recursos. Se mire como se mire, el pequeño e inexperto equipo no tiene capacidad suficiente para alcanzar sus objetivos y se apretuja en una sola sala; de hecho, en media sala, ya que es una habitación dividida con paneles. Si ves dónde y cómo trabajó Irrational para crear su primer juego, es fácil descubrir que el terror claustrofóbico de *System Shock 2* es una metáfora directa, consecuencia clara de su entorno.

En realidad, al analizar su situación en sus primeros tiempos, empiezas a preguntarte por qué demonios los cofundadores de Irrational: **Ken Levine,** Rob Fermier y Jonathan Chey, abandonaron sus afamados y añorados Looking Glass Studios de Boston. "Está claro que Looking Glass fue una experiencia que me marcó de manera duradera –reconoce Levine–. Fue mi primer trabajo en la industria de los videojuegos. Conocí a un montón de gente a la que admiraba y respetaba de verdad: gente cuyo legado resulta más conocido para los iniciados en los videojuegos, y a la que todavía se echa de menos. Me marché porque, a pesar del talento de aquella gente, era más una universidad que una compañía de juegos propiamente dicha. En realidad, se hablaba mucho sobre cómo hacer evolucionar el medio, pero no sobre cómo hacer productos que triunfaran".

"En Looking Glass Studios se hablaba mucho sobre cómo hacer evolucionar el medio, pero no sobre cómo hacer productos que triunfaran"

Como ya tenía un bagaje en la industria cinematográfica, Levine sentía que la empresa necesitaba encontrar un equilibrio entre lo artístico y lo comercial: "Pensaba, seguramente con mucha ingenuidad en aquella época, 'Caray, puedo hacerlo yo'. No tenía ni idea de la realidad, pero era un gallito engreído que creía que sería fácil. Nos independizamos y descubrimos que era dificilísimo". Casi demasiado. El primer proyecto de la empresa, una versión para un jugador del pionero shooter isométrico *Fireteam,* se canceló cuando el distribuidor decidió centrarse en títulos multijugador. Esto dejó a Irrational en números rojos, hasta que Paul Neurath, jefe de Looking Glass, les llamó (aunque se habían ido de Looking Glass, mantuvieron una buena relación; de hecho, su media habitación estaba escondida en una esquina del gran estudio).

La oferta de Neurath resultó increíblemente abierta. Para hacer *Thief: The Dark Project,* Looking



Los niveles están interconectados, lo que te permite acceder a recursos de zonas exploradas antes. Es uno de los muchos factores que aumentan la ilusión de estar en un espacio real.



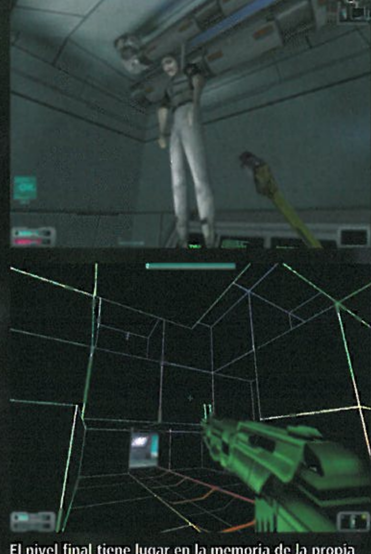
NUEVAS IDEAS

Decir que Looking Glass sólo proporcionaba tecnología y financiación y que Irrational gestionaba el diseño y la programación no hace justicia a toda la verdad. Hubo muchas aportaciones a *System Shock 2.* Por ejemplo, el anuncio de que la doctora Janice Polito –que guiaba al jugador por la sección introductoria– estaba en realidad muerta desde tiempo atrás, y que SHODAN la había suplantado, fue una aportación al guión del futuro jefe del proyecto de *Thief: Deadly Shadows,* Randy Smith. La horripilante secuencia en que las paredes se abren para revelar la visión de la IA es de las más memorables, y su estremecedor efecto es un precursor del trabajo de Smith en niveles como la muy admirada The Cradle en *Thief 3.*



Glass había creado su propio motor. Todos en Irrational lo habían experimentado. ¿Por qué no hacer ellos un juego con ese motor? El juego que les apeteciera, en realidad. Levine recuerda: "Inmediatamente empezamos a diseñar. Los tres socios nos sentamos, y acabamos con un diseño de juego que era básicamente el de *Shock 2,* pero en un mundo totalmente distinto. Era una especie de historia tipo *Heart of Darkness,* con un comandante militar que se ha vuelto loco y tu misión era ir a su loca nave espacial y asesinarle". El proyecto circuló entre varios distribuidores. El que finalmente se lo llevó fue Electronic Arts, que –por su compra de Origin– poseía la licencia *System Shock*. EA sugirió que el juego pudiera, de hecho, ser *System Shock 2*. "Y respondimos: 'Hum... venga' – se ríe Levine–. Reescribí el guión y cambié unas cuantas cosas, pero el diseño del juego nunca se cambió".

Era una oportunidad insólita. El *System Shock* original era uno de los juegos que habían empujado a Levine a querer implicarse en la industria de los videojuegos al principio. ¿Qué lo hacía tan especial? "La sensación de estar en un sitio real –responde–. La sensación de misterio, de desenmarañarlo, no como un título de aventuras, sino en el contexto de un título de





El nivel final tiene lugar en la memoria de la propia SHODAN, que evoca el estilo visual del *System Shock*S original, salpicado de líneas vectoriales claras que simulan el carácter incompleto de su visión.

acción. Llegas y... ¿qué ha pasado? Es un mecanismo narrativo verdaderamente bueno". Irrational amplió en la segunda parte la idea original de Austin Grossman y Doug Church. Levine apunta: "En *Shock 1* eras un tío específico, tenías un trasfondo. Con *Shock 2* yo empezaba con el clásico 'te despiertas con amnesia'".

El resumen de las técnicas y las ambientaciones no fue todo lo que la licencia de *Shock* proporcionó al equipo. Permitió a Irrational acceder a uno de los antagonistas más apasionantes de la historia del videojuego, la arrogante inteligencia artificial (IA) SHODAN. En el primer *System Shock* frustraba al jugador y se burlaba de él, un raro caso de enemigo que en un juego constituye una presencia casi constante. Levine aclara: "Mi tarea era presentar a Shodan de un modo nuevo. Ya la conocías del primer juego, y si ahora dijese lo mismo, ¿por qué llamarlo *Shock 2?* ¿Por qué no *Shock 1.5?* El resultado fue vincular SHODAN al jugador como molesta aliada... pero aliada al fin y al cabo. Fue muy atrevido para la época– afirma Levine de la introducción de la IA–. Los villanos aparecían en las escenas de vídeo, hacían su papel y desaparecían en cuanto les cascabas tres veces. Fue realmente divertido intentar algo más sofisticado. Ese giro al comienzo –incluso el modo en que te presentaba– constituyó un elemento importante para darle continuidad a su personaje y asegurarnos de que el jugador sabía con quiénes estaba tratando".

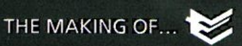
"Los villanos aparecían en las escenas de vídeo, hacían su papel y desaparecían en cuanto les cascabas tres veces"

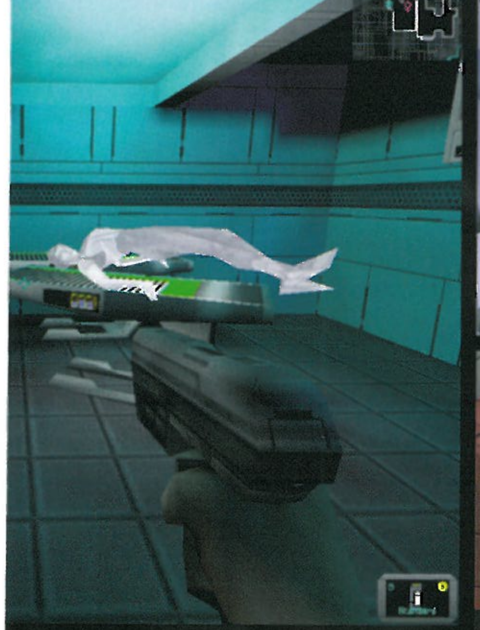
En la activa colaboración con Looking Glass, Irrational aportaba el diseño, el material creativo y la programación, y su antigua compañía proporcionaba la base tecnológica de Dark Engine y los servicios de su equipo de certificación de calidad. Entre otros talentos, Looking Glass proporcionó el del maestro del sonido Eric Brosius (que ha trabajado en todo, desde *Thief* hasta *Guitar Hero).* Su trabajo en *System Shock 2* es particularmente destacado. Levin argumenta: "Una de las razones de que tenga una ambientación sonora tan potente es que crea un espacio sonoro ambiguo. No puedes identificar cada cosa que escuchas. Sonidos, voces, cosas que la gente dice, cosas que no puedes escuchar pero sí oyes y desprenden un significado incierto. Eso genera un alto grado de tensión. Aporta otro elemento de misterio, de suspense". El audio es una de las mejores cualidades de *System Shock 2*, junto con el trabajo de la diseñadora, escritora y esposa de Eric, Terri Brosius, orgullosa de su papel como SHODAN, entre una serie de papeles increíbles, que abarca desde mutantes a robots, pasando por ¿monos psicóticos?

Estos últimos, aunque están entre los recordados con más cariño, fueron fruto de un accidente



Los niveles bajos se repoblarían con monstruos. Pese a ser una decisión controvertida, garantizó que los jugadores estuvieran constantemente en guardia mientras estaban dándose una vuelta







Los modelos de personajes con poco detalle han llamado la atención de la comunidad de modders de PC: existe un pack de modding que añade nuevas alternativas en alta resolución. Aunque son más detallados, indudablemente carecen de parte de esa fineza conceptual de los originales.



fortuito. Al terminar una sesión de captura de movimiento con dos horas de antelación, Jon Chey le dijo a Levine que le pidiera algo que justificara el tiempo que le pagaban. Levine recuerda: "Así que dije al actor: 'Haz movimientos de mono'. No teníamos monos en el juego, pero lo hicimos". Había que encontrar un sentido a ese material a posteriori, y a Levine se le ocurrió la idea de unos simios de laboratorio condenados a morir e irritados con el hombre . "Todos esos elementos tenían que adquirir sentido. He descubierto que tiendo a escribir mejor en situaciones así, cuando ya tengo un muro de limitaciones del que partir –asegura Levine–. Tenía esos monos psicóticos... así que tuve que darles una justificación que no fuera ridícula y que, a poder ser, diera miedo. Cuando estoy contra la pared tiendo a funcionar mejor". No todo el mundo vio el atractivo de los monos psicóticos desde el principio. "Todos dijeron: 'Tío, estás como una cabra. ¡Nosotros no tenemos monos en el juego!'".

Así de sencillo fue todo el desarrollo. Cada elemento fue problemático. Levine admite: "Sin tiempo. Sin dinero. Yo no tenía experiencia. Nunca había hecho un juego antes". De hecho, de los tres fundadores, sólo Chey había hecho uno antes. "Creo que sólo uno o dos de entre todo el equipo había hecho algún juego antes –admite Levine–. Eso fue bueno y malo. En varios aspectos no teníamos ni idea de lo que estábamos haciendo, pero tampoco de lo que no podíamos hacer. Por eso el juego resulta innovador hasta cierto punto, ya que íbamos descubriendo a medida que avanzábamos". No es sólo que el equipo no tuviera experiencia; el propio motor Dark Engine distaba de ser una tecnología terminada, pues *Shock 2* estaba bien avanzado cuando salió *Thief*. "Todavía estaba muy verde –según Levine–. Acabó dándonos un montón de resultados potentes, pero en muchos sentidos nos limitó". Por ejemplo, los ridiculizados modelos de pocos polígonos eran el resultado de hacer un cálculo conservador de lo que el motor sería capaz de gestionar al final. Malgastamos esfuerzos en un modo multijugador cooperativo que fue parcheado tras el lanzamiento. Levine lamenta: "Era un auténtico incordio. Hay mucha gente que de verdad lo disfrutaba, pero no compensa la cantidad de tiempo que invertimos con lo que conseguimos, pensando en lo que podríamos haber hecho con el resto del juego. El modo de un jugador habría sido mucho, mucho más fuerte si le hubiéramos dedicado ese tiempo que distrajimos".

Eso no perjudicó a *Shock 2*: pese a unas ventas modestas ("no tengo las cifras, pero desde luego no fue un superventas"), el juego ha crecido desde entonces en la mente de los jugadores, y ha tenido una influencia decisiva en el lanzamiento de *BioShock* a cargo de Irrational. Levine evoca: "Cuando hice el juego, la gente se me quedaba mirando a no ser que fuera la elite de la elite de la industria. Pero ahora hay un montón de gente que lo conoce. Si el juego estuviera disponible, todavía se seguiría vendiendo... Podría haber dado dinero porque fue enormemente barato de producir".

Pese a todos los problemas de su desarrollo, *Shock 2* enganchaba a través de la imaginación. "Posee cierta atmósfera. No muchos juegos tienen ambiente, y eso atrae de verdad a la gente –argumenta–. No es un ambiente tipo *El Señor de los Anillos*, y creo que la gente siempre apreció eso".



La degradación de las armas en *Shock 2* era clave, cuyas armas de fuego requieren un mantenimiento para evitar que se acaben atascando.



LA IGNORANCIA ES MUY ATREVIDA

System Shock 2 **difería del original en muchos sentidos –las estadísticas tipo juego de rol y el crecimiento del personaje, por ejemplo–, pero en un aspecto importante era similar. Ambos juegos fueron creados por equipos cortos y hambrientos. "Paul Neurath tenía experiencia, había hecho un par de juegos, pero los demás éramos una panda de chicos de instituto que ni siquiera jugábamos a videojuegos desde que íbamos a clase", recuerda Doug Church, jefe del proyecto de *System Shock*. Aun así, desde que *Shock* se creó en 1994, el juego 3D en primera persona no estaba tan predefinido como llegaría a estar a finales de la década. Las cosas se hacían sobre la marcha. Confiesa Church: "Era una patada en el estómago en muchos sentidos, pero había algo bonito en no saber lo que estabas haciendo".**





SHODAN se mantenía fuera de escena durante casi todo el primer tercio del juego, con lo que su irrupción era más impactante, en una secuencia en que las paredes caen dejando a la vista las pantallas.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores



■ **EMPRESA:** Enigma Software Productions

■ **FUNDADA EN:** 1993

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 17

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Alberto Domínguez, director; José Antonio Checa, programador jefe; Óscar Vaquero, management; Daniel Nombela, director de arte



■ **URL:** www.enigmasp.com (en construcción)

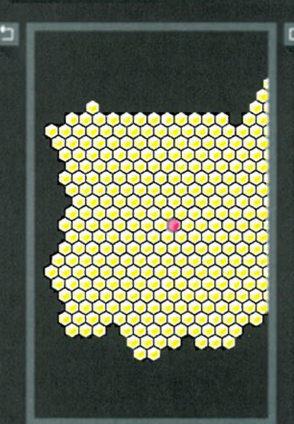
■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA (PC):**
Trauma (1995), *Space Clash: The Last Frontier* (1999), *ExcaliBug* (2001), *Pro Soccer Cup 2002* (2002), *Hello Kitty Football Cup* (2002), *Angels VS Devils* (2003)







Arriba, *ExcaliBug*. En el centro y abajo, el nuevo juego de Enigma, *War Leaders: Clash of Nations*, que te permite reescribir la II Guerra Mundial.



■ **UBICACIÓN:**
Getafe, Madrid (España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
War Leaders: Clash of Nations (PC), con fecha de salida prevista para principios de 2008

■ **SOBRE EL ESTUDIO**

Con 14 años de experiencia, Enigma es uno de los estudios españoles más veteranos. Aunque trabaja sólo en PC, la empresa ha diseñado juegos muy diferentes. Los títulos de Enigma utilizan la tecnología desarrollada por el propio estudio, Arkano 3D, especializada en juegos RTS que transcurren en terrenos realistas.
Con Dinamic Multimedia, la distribuidora nacional más reputada de la segunda mitad de los años 90, Enigma trabajó en el desarrollo de *PC Fútbol 2002*, aunque el proyecto fue cancelado cuando la distribuidora desapareció. Desde 2004 Enigma trabaja en *War Leaders: Clash of Nations*, una combinación de RTS y Manager que saldrá a principios de 2008; se trata de un proyecto ambicioso ambientado en la II Guerra Mundial en el que el jugador decide la evolución de la guerra.





A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Detrás de Autodesk

Los modelos de 3DS Max y Maya de este año darán "resultados superiores", pero la compañía está pensando además en el futuro

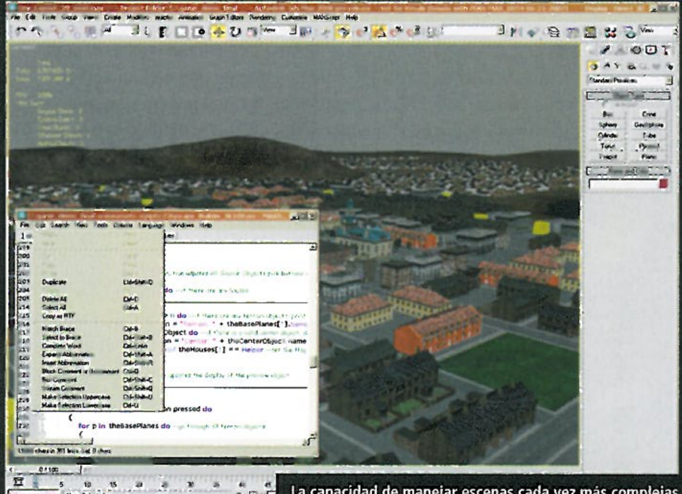
www.autodesk.com

En la vida, nos tienen dicho que las únicas cosas inevitables son la muerte y los impuestos. En el software de animación y modelado 3D Autodesk, las dos cosas ciertas son las mejoras del rendimiento y la eficiencia del flujo de trabajo.

De hecho, esas prioridades se han convertido en titulares constantes a medida que productos como 3DS Max y Maya han ido progresando a sus respectivas versiones 7, 8 y 9, y luego las versiones 6, 7 y 8 desde que Autodesk compró a su rival Alias, que, igual que ciertos apellidos famosos (Gerrard y Wilkinson, por ejemplo), has de dar por supuesto que son lo primero que se le exige a cualquier producto.

"La industria está cambiando a un ritmo muy veloz. No puedes hacer nada de espaldas al rendimiento –admite el responsable de producto, **Rob Hoffman–**. Es elemental. Nosotros siempre estamos reexaminando cómo funcionan nuestros productos y nos aseguramos de que haga lo que un creador desearía. Intentamos invertir en áreas que van a interesar a la mayoría de clientes, ya sa el rendimiento o los cambios en la interfaz. ¿Por qué hacer algo en ocho pasos si lo puedes hacer en dos? Los creadores tienen que concentrarse en la parte creativa y no en las herramientas que emplean".

Pero, al margen de tales cambios, y de la decisión de Autodesk de modificar el nombre de sus productos –los lanzamientos de este año de 3DS Max y Maya se llamarán 3DS Max 2008 y Maya 2008, y lo mismo sucederá en adelante–, parece



La capacidad de manejar escenas cada vez más complejas se ha potenciado a lo largo de muchas versiones de 3DS.

Anticipo: 3DS Max 2008

Una de las principales áreas de mejora en 3DS Max tiene que ver con su estructura subyacente, que se ha optimizado para poder manejar grandes escenas con miles de objetos. A esto hay que añadir su nuevo explorador de escena, que proporciona lo que se denomina una visión jerárquica de los datos de escena de tal modo que, junto con un sistema del nivel de detalle, significa que la resolución de escenas complejas puede simplificarse automáticamente de modo que el frame rate durante la creación y edición se mantengan a un nivel manejable.

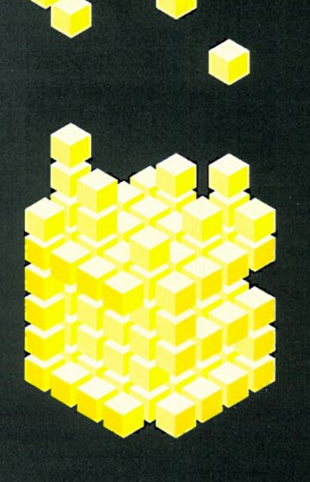
Proporciona un impulso indirecto a esas prestaciones el soporte de Windows Vista y DirectX 10, que mejora el rendimiento, posibilita la previsualización en tiempo real de la iluminación dentro de 3DS Max. Esto incluye cosas como texturas materiales, sombras y luces interiores simplificadas, por medio de la función Sky Portal del renderizador de rayos.

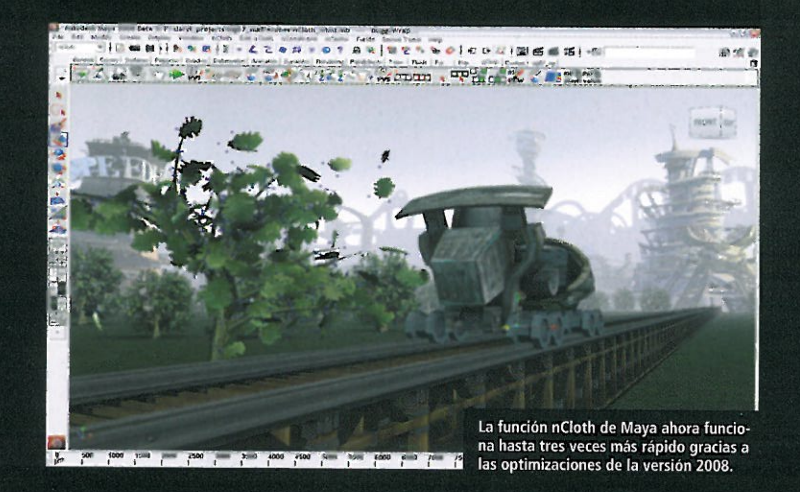
Finalmente se ha añadido un nuevo editor, Preeditor, al lenguaje MaxScript: es una manera más intuitiva de escribir guiones, lo cual espera Autodesk que permita personalizar y automatizar funciones con 3DS Max a más creadores.

El producto (para Vista y Windows XP a 32 y 64 bits) estaba previsto para octubre. Costará unos 2.500 euros, mientras que la actualización desde 3DS Max 9 valdrá unos 600 euros. Los paquetes de suscripción saldrán por unos 350 euros.

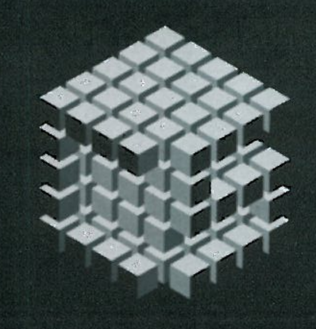


El sistema de degradación adaptativa de 3DS Max 2008 permitirá a los artistas preconfigurar un límite de cuadros por segundo, y luego el sistema optimizará el nivel de detalle para garantizar que se cumplan los requisitos.





La función nCloth de Maya ahora funciona hasta tres veces más rápido gracias a las optimizaciones de la versión 2008.



haber previstos cambios más patentes en el futuro próximo.

Hoffman explica: "Nuestros responsables tecnológicos se reúnen con algunos de los estudios de juegos más importantes y nos dicen lo que necesitarán en el futuro. Representa una oportunidad para nosotros de hacernos una idea más aproximada de los proyectos en que están trabajando y sobre los desafíos que tendrán que superar, así como de poner a nuestras mejores mentes a reflexionar sobre las dificultades de producción que van a encontrar de aquí a cinco años".

"De modo que se ha invertido mucho en rendimiento y eficiencia en el flujo de trabajo en los últimos lanzamientos, porque teníamos que poner en orden nuestra casa. En el futuro veremos algún producto nuevo muy guapo", pronostica.

Una de las áreas que parece una probable fuente de inspiración es la propuesta de adquisición por Autodesk de Skymatter, la empresa segregada de Weta Digital: su paquete Mudbox de escultura 3D, que se usó en muchos de los primeros títulos de PlayStation 3 como *MotorStorm* y *Heavenly Sword*, rellenaría lo que Hoffman confiesa que es un hueco en el catálogo de producto de Autodesk.

"Puedes esculpir dentro de Max y Maya, pero resulta algo rudimentario. Por eso aparecieron estos paquetes especializados como ZBrush, Modo y Mudbox. Nosotros no teníamos herramientas de modelado robustas y orgánicas, así que miramos a Mudbox y estamos donde estamos hoy", apunta Hoffman sobre la compra de Skymatter, algo que puede haber sucedido cuando lees estas líneas.

Parece probable es que Mudbox seguirá estando disponible como producto independiente, pero, por otra parte, con el tiempo, algunos elementos de ese mismo software migrarán a otros paquetes de Autodesk, es de suponer que, en todo caso, mantendrán la interoperabilidad entre productos en la lista de prioridades del paquete.

"Creo que va a ser un acuerdo muy positivo –observa Hoffman–. Los de Skymatter se convirtieron en víctimas de su propio éxito. Tuvieron que empezar a lidiar con tareas como marketing, soporte y documentación escrita, todo lo cual les distrajo de lo que de verdad querían hacer. Ahora, no obstante, podrán volver a centrarse en lo que quieren hacer, así que me parece que el desarrollo en el futuro evolucionará a un ritmo todavía mucho más rápido".

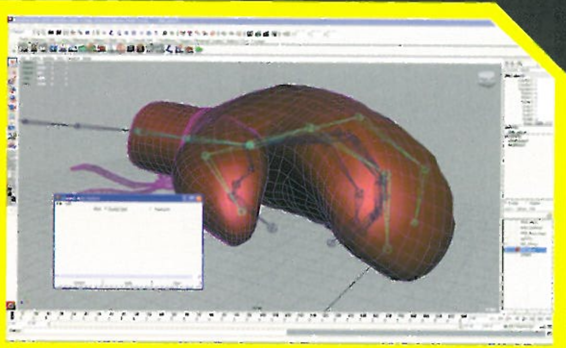
Anticipo: Maya 2008

En lo referente a Maya 2008 la mejora de su rendimiento se enfocó como un mejor soporte de los procesadores de núcleo múltiple. Esto, asegura Autodesk, ha provocado una multiplicación de la velocidad por entre tres y 30, dependiendo del tipo de operación.

"Hemos revisado todo el software y hemos realizado un montón de mejoras algorítmicas, actualizando los algoritmos subyacentes que ejecutan Maya y viendo qué podíamos hacer para volverlos sustancialmente más rápidos", concreta Hoffman.

Las herramientas de modelado poligonal del paquete se han retocado también. "No necesitamos el nuevo botón 'Make Monster'. Es cuestión de coger las herramientas que ya tenemos y hacerlas funcionar como la gente necesita que lo hagan –aclara Hoffman–. En esta versión hay mejoras importantes en las herramientas de biselado, empalme y booleanos, que son con las que los artistas estaban teniendo dificultades".

Además, a las herramientas de animación se les ha sacado punta, con mejoras en los toolsets de manipulación y skinning, por ejemplo con mejores capacidades de edición superficial no destructible. Una función específica para juegos es el nuevo sombreador API con soporte para sombreadores hardware OpenGL y DirectX en el entorno de Maya. Lanzado este septiembre, Maya 2008 soporta las versiones de 32 y de 64 bits de Windows XP y Vista, Linux y Mac OS X para Macs con procesador Intel. Soporta también la versión de 32 bits de OS X para ordenadores PowerPC.

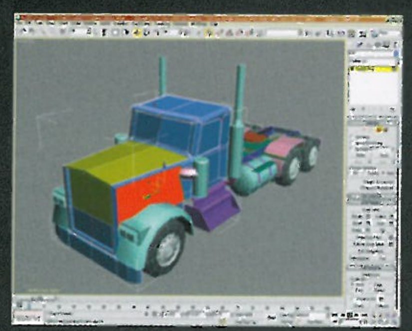


El nuevo sistema de skinning no destructivo de Maya 2008 permite trabajar de modo intuitivo sobre un esqueleto tras aplicar el trabajo de superficie.

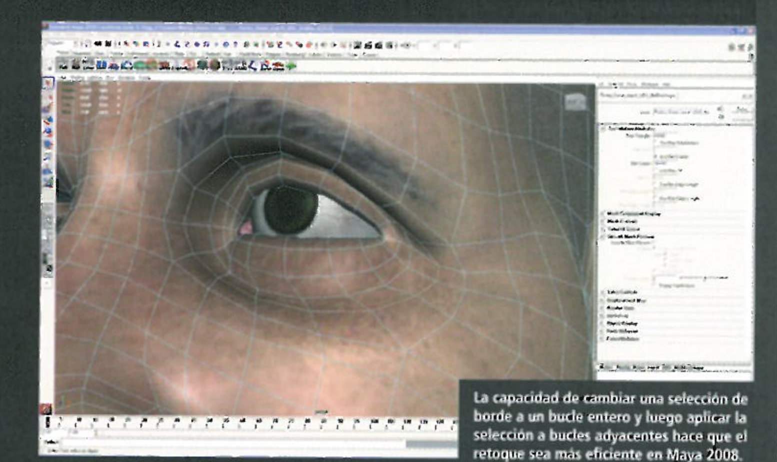
El precio de Maya 2008 Complete es de 1.500 euros, y el de Maya 2008 Unlimited, 5.000 euros. El precio de la actualización desde Maya 8.5 Complete es de 650 euros, y de Maya 8.5 Unlimited, de 1.000. Las actualizaciones, el soporte técnico y los manuales están en Platinum Membership por unos 1.000 euros al año.



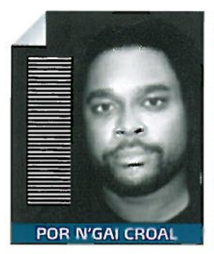
"¿Por qué hacer algo en ocho pasos si lo puedes dejar en dos? Los creadores necesitan centrarse en lo creativo"



Herramientas como la previsualización de una selección subobjeto ha mejorado el flujo de trabajo en 3DS Max 2008.



La capacidad de cambiar una selección de borde a un bucle entero y luego aplicar la selección a bucles adyacentes hace que el retoque sea más eficiente en Maya 2008.


POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

POR QUÉ SIENTA TAN BIEN SER MALO

Aviso: en esta columna se destripa el argumento de varios juegos. Procédase con precaución.

Por cómo todo el mundo habla de verter más emoción en los juegos —el ejemplo más notable, el del ex responsable del estudio de Electronic Arts en Los Ángeles, Neil Young, con su alusión al anterior eslogan de la compañía: "¿puede hacerte llorar un juego de ordenador?" —, parece como si los juegos se hubieran vuelto unos expertos en despertar unas emociones pero que aún les queda mucho camino para provocar otras. Una cosa que los videojuegos sí que logran sin duda es hacer que nos sintamos bien.

Mientras jugamos, los juegos pueden desafiarnos, frustrarnos, atormentarnos, incluso enrabietarnos, pero al final de toda la experiencia en general nos quedamos con cierto sentimiento de alegría y una sensación de objetivo cumplido. Pero ¿qué hay de los juegos que nos hacen sentirnos mal? No me refiero a si lloraste o no lloraste cuando Aeris moría en *Final Fantasy VII*. Me refiero a un juego que se las arregla para hacer que te sientas avergonzado por algo que has hecho.

Hace poco reflexioné sobre esto con mi amigo y compañero bloguero, el periodista de *MTV News*, Stephen Totilo, que escribió un post sobre su experiencia con el caso decisivo de *Phoenix Wright Ace Attorney 2: Justice for All*. El jugador-protagonista, cuyos clientes han sido todos considerados inocentes, llega a creer que ahora está defendiendo a un culpable, pero aun así debe continuar dando lo mejor de sí mismo. Totilo escribió que, a diferencia de otros juegos que no lo habían conseguido, *Phoenix Wright 2* había conseguido hacerle sentirse un mal tío. En un comentario de la bitácora de Totilo, yo preguntaba: "¿Cómo te sentirías ante una serie de juegos *Phoenix Wright* basados en el concepto de un abogado cuyos clientes —ladrones, acosadores, asesinos, malversadores y criminales de guerra— fueran culpables, y tu trabajo consistiera en que los declaren inocentes? ¿Jugarías en ese caso a un posible *Phoenix Wright Ace Attorney el Cínico: el fin justifica los medios?* ¿Te divertiría hacerlo?

En parte, lo que me llevó a esa pregunta fue mi experiencia con *BioShock*. Había planeado desde el principio cosechar a las Little Sisters, pero cuando me tocó hacerlo, perdí completamente la compostura. Supongo que la culpa la tiene la absolutamente perfecta presentación de 2K en Boston y Australia de las Little Sisters, los Big Daddies, y todo lo demás; la sensación fue tan fuerte que, días después, me sorprendí pensando en Rapture, hasta que me pregunté: "¿Voy a ser capaz de hacerlo? Unos 15 minutos después lo hacía, pero no antes de intentar, sin éxito, que amigos y familiares me aconsejaran qué hacer. Todavía pienso que *BioShock* podría haber apretado los tornillos con su representación de la cosecha, pero creaba un momento maravillosamente deprimente cuando, tras acabar en el escondite del doctor Tenebaum para las Little Sisters rescatadas, una de ellas me miraba y decía: "Éste es el que nos hace daño". He matado sin parpadear a miles de extraterrestres, demonios, nazis y terroristas en el transcurso de mi carrera en el sector de los videojuegos, pero esa frasecita supo cómo hacerme sentir culpable. Es una sensación desconcertante, que los videojuegos rara vez provocan, y que me gustaría sentir más a menudo.

> "*BioShock* no venderá como *Gears of War*, pero ya se perfila como uno de los juegos más influyentes de esta generación"

Cuando los desarrolladores plantean situaciones en las que los jugadores tienen que preguntarse por la legitimidad de sus actos, siempre le permiten agarrarse a la manida excusa "yo sólo cumplía órdenes" (las del desarrollador). Títulos como *BioShock* y *Manhunt* abordan explícitamente esa noción asumida del desarrollador dominante sobre el jugador sumiso, y ese sobreentendido supone el tejido mismo de sus narrativas: *Manhunt* lo hace prácticamente desde el comienzo mismo, cuando el jugador se despierta en Carcer City, mientras que *BioShock* no revela que el jugador carece de libre albedrío hasta que lo usa como factor impactante a mitad del juego. *Shadow of the Colossus* lo hace de modo más indirecto, sugiriendo primero mediante la majestuosa dirección artística y la lúgubre animación de los colosos, y al final mediante la reiteración de su desnuda estructura de cacería y muerte a los 16 malos, que puede que el viaje de nuestro héroe no sea de hecho tan heroico.

Aun así, es una táctica que harían bien en explorar más desarrolladores. *Shadow of the Colossus* no fue un superventas, pero, tal como se habla de él cuando se discute si los videojuegos son una forma de arte, se ve que fue un título cuyo impacto fue superior más a la larga que a corto plazo. *BioShock* no venderá como *Gears of War*, pero ya se perfila como uno de los juegos más influyentes de esta generación. Y si *Mass Effect* puede estar a la altura de su promesa pionera de hacer que los jugadores afronten elecciones moralmente peliagudas y luego las consecuencias de sus acciones, quizá otros creadores comprueben que hacer que el jugador se sienta mal puede ser bueno, después de todo.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**


Ilustracion: tstokes



LA BATALLA
POR EL CONTROL
DEL UNIVERSO
HA EMPEZADO
DISPONIBLE EL 19 DE OCTUBRE
¡ÚNETE A LA LUCHA!
RICHARD GARRIOTT
TABULA RASA™
RICHARD GARRIOTT PRESENTA UN ÉPICO UNIVERSO DE CIENCIA FICCIÓN
16+
www.pegi.info
PC
DVD ROM
WWW.RGTR.COM
Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
NCSOFT
DESTINATION GAMES
© 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Tabula Rasa, Destination Games and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.
All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

A VUELTAS CON LOS JUEGOS MÁS POPULARES

POR MR BIFFO

Hace muchos años hice una review de *Outlaw*, de LucasArts, un shooter en primera persona ambientado en el salvaje Oeste y olvidado hace tiempo. A mí me pareció un juego bueno e innovador, y le di una valoración impresionante. Atmosférico y original, su rifle de francotirador precedió al de *GoldenEye*, y el nivel ambientado en un tren en movimiento pronto se convirtió en un tópico del género. Pero todos los demás analistas del planeta odiaban el título. Yo estaba indignado, sobre todo porque sabía que sus críticas dañarían las ventas, y reducirían la posibilidad de que hubiera una segunda parte. Y lo lograron.

Y me quedé más estupefacto aún cuando a todos los que odiaban *Outlaw* les pareció encantador cuando apareció en *GoldenEye*.

No digo que yo tuviera razón ni que ellos estuvieran equivocados. Más bien al contrario; de hecho, a mí me gusta lo que me gusta, y el hecho de que a menudo me quede en minoría sugiere que yo soy el "equivocado". Es más, a medida que me hago mayor mis apreciaciones son más extravagantes, y mis gustos sobre los juegos se alejan cada vez más de los del resto de la gente. Cada vez estoy más "equivocado". Estos son a los que más juego en este momento: *Sims Pool* en mi iPod, al *Scrabble* en Facebook y a *42 Juegos de Siempre*. Además estoy haciéndome con más Miis en la Wii, y jugando con el planeta del canal Tiempo de Wii. Nada que ver con *Fifa'07* o el *Dirt* de Colin McRae.

Todavía compro juegos, pero me estoy haciendo más intolerante sobre los juegos en los que me gasto la pasta. En cuanto a juegos propiamente dichos, son los shooters militares realistas los que tengo ahora en cartera. O quizá algo ligeramente postapocalíptico (estoy preparándome para mearme de gusto con *Fallout 3*). Pero, en conjunto, la mayoría de los juegos que se dice que son AAA me importan un bledo.

Tomemos como ejemplo *Halo 3* (¡¡¡por favor!!!). No podría impresionarme menos su lanzamiento. Desprecié *Halo 2* con cierta vehemencia. Cualquier juego que prima sus aburridas escenas de vídeo sobre su jugabilidad, y además intenta convencernos de que es más grande de lo que es en realidad a base de repetir secciones hasta el infinito (el equivalente en los videojuegos a añadir pan a una receta), seguro que logra enfadarme. No he visto nada en *Halo 3* que me indique que no será más de lo mismo, aunque hasta el último mono se pirre por él.

Luego está *The Darkness*. ¡Cielos, *The Darkness!* Sin duda el peor juego —en mi humilde, independiente y profundamente "equivocada" opinión— en el que he tenido la desdicha de gastar mi dinero desde hace mucho, mucho tiempo. Mi instinto de crítico me avisó desde el primer pantallazo, pero las notas oscilaban eran de notable para arriba en todas partes. Hasta mi amigo Anthony me lo recomendó. "El mejor juego del año", dijo. Pero estabais todos equivocados. *The Darkness* es espantoso, y me siento como un niño solitario entre la multitud gritando que puedo verle los huevos al emperador.

Sigue leyendo un poco más. Dime, ¿qué es exactamente lo que os gusta a todos? *The Darkness* es un todos los estereotipos juntos de cualquier juego "siniestro". Cuando las pelis se ponen "siniestras" sale algo como *Seven;* cuando lo hacen los videojuegos, ¡guau!, salen *Shadowman*, o *Max Payne* (¿cómo demonios puedes esperar que alguien se tome la historia en serio cuando el protagonista se llama Max Payne?). Es vergonzoso. Me avergüenzo de haberlo comprado y de que los demás no lo veais. Es terrible que se defienda que estos ripios de sexto de primaria son un ejemplo de historias sofisticadas.

Mis gustos sobre los juegos se alejan cada vez más de los del resto de la gente. Cada vez estoy más "equivocado"

No propone absolutamente nada nuevo. Se limita a reciclar la jugabilidad que hace cinco años llevaba cinco años obsoleta. No hay nada en *The Darkness* que no haya visto docenas de veces antes. ¿Cuántas veces hemos visto una mugrienta ambientación neoyorquina, con su metro y todo eso? La misma infecta animación de siempre. Los mismos viejos filtros gráficos y efectos de iluminación. Es un gran bostezo interactivo; un shooter en primera persona normalito. Quizá de alguna forma extraña me equivoqué con *Outlaw*, pero con *The Darkness* estáis completamente equivocados vosotros. Me da igual. Sé que tengo razón esta vez, y os han hecho un lavado de cerebro colectivo, o algo así.

... Tranquilos. Perdonad mis palabras. Lo importante es que, aunque disienta de la mayoría de jugadores, la industria de los videojuegos es tan grande que siempre hay algo para todos. La Wii y los juegos de entrenamiento mental, y los móviles, los iPods y los queseyós cubren todos los segmentos demográficos. Hasta el mío.

Todavía no hemos llegado a eso, pero si das un paso atrás podrás ver la industria abriéndose como una flor (una metáfora demasiado sobada). Todo gira en torno a la posibilidad de elegir, y ahora mismo tenemos más que nunca.

Demonios, eso no quiere decir que estéis desperdiciando vuestro dinero en *The Darkness;* todavía puedo venderlo y volver a jugar al Tetris en mi móvil y sólo habré perdido unos 50 euros.

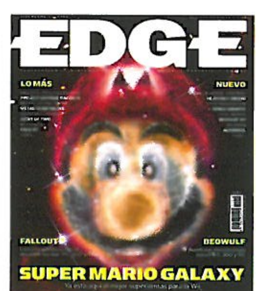
Por el amor de Dios.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Ilustración: tstokes

Fórum



Número 18

ONLINE OFFLINE

Extractos sacados del foro de discusión de Edge Online

Tema: ¿Hay demasiados shooters en el mercado?
¡Por el amor de dios, desarrolladores, existen otros tipos de juegos de acción! La situación me recuerda el final de la era de los 16 bits, cuando los desarrolladores se pusieron a producir en serie un millón deplataformas. Todo aquello se hundió. Pero al menos teníamos los 32 bits para mirar hacia delante; ahora no tenemos nada.
Mandelbrot78

A la gente le gusta disparar a lo que se le ponga por delante.
Unlikely

A mí también me gusta disparar, pero también me gusta aporrear a mis enemigos hasta matarlos, decapitarlos, atravesarles el cuerpo, meterles una botella rota en la garganta...
Mandelbrot78

Quita las pistolas de los juegos y te quedará *Pokémon Snap* sin más ni más.
ZeldaMindMelder

La nota en EDGE es algo secundario, prescindible incluso. Es un numerito muy chiquitito al final del artículo metido en un paréntesis.

La gente que sigue EDGE no saca su propia valoración de ese número para juzgar un juego sino que lo hacemos a traves de los fantásticos artículos de vuestros redactores, qué lejos de destripar el argumento cómo hacen otras publicaciones, analizan en profundidad sus aciertos y sus errores, y a medida que leemos, la nota (subjetiva) va tomando forma en nuestra cabeza y a veces incluso podemos discrepar con el numerito del paréntesis.

No cambiéis nunca

Ricardo Rodríguez

No cambiaremos, pero precisamente por ello en ocasiones queremos explicar la forma en que hacemos las cosas. Las valoraciones de los juegos se reducen a una cifra para hacerlo más sencillo pero también por entender que nuestros lectores son de los más "entendidos" de los usuarios.

Me gustaría romper una lanza a favor de Nintendo. La Wii ha abierto las puertas a una nueva era en los videojuegos donde cualquiera puede disfrutar jugando sin miedo a complicados controles. A mi parecer, Nintendo ha cumplido su cometido y, a la vez, ha logrado otra nueva forma de jugar. Es cierto que no tiene grandes juegos, y esta decepcionando a los jugadores mas veteranos, pero haya tranquilidad. Nintendo tiene preparados grandes títulos para el futuro. Ya sé que la espera siempre es desesperante, pero Nintendo quiere hacer las cosas bien, y en eso estoy muy de acuerdo.

En la batalla que tenían Nintendo y Sega, antes de que Ken Kutaragi creara la Playstation, ¿quién no ha pensado en una batalla entre Mario y Sonic?, lo podremos hacer muy pronto.

Pido que la gente pare de decir que la Wii esta en declive aunque sepan que es la más vendida y con la que mejor se lo pasa la gente, que admitan que es una gran consola, con sus virtudes y defectos, y que es la gran alternativa.

Nintendo sigue pensando en el gran número de seguidores que desde aquel octubre de 1988, el lanzamiento de NES, la primera consola de sobremesa de Nintendo, disfrutan con los grandes juegos, con los grandes clásicos. Nintendo siempre ha sabido complacerme, y espero que lo siga haciendo.

Jonatan Diego Poyato

Lo más importante es no decepcionar a los que compran la consola y en EDGE estamos seguros que esto no sucede. Es cierto que todos esperamos mejores propuestas por parte de Nintendo, juegos más adultos y diferentes de las adaptaciones actuales pero poco a poco esta ocurriendo y seguirá pasando. Son muchas las compañías que nos cuentan sus nuevos proyectos para Wii y no es algo puntual, sino una apuesta a largo plazo.

En el número pasado de Edge un lector comentaba su frustración al no poder guardar partidas en los videojuegos cuando quieras, sino en los puntos de guardado. Quizá me vea influenciado por mi particular "época dorada" con la NES, Megadrive y Super Nintendo, pero los juegos de ahora me parecen insultantemente fáciles, que no sencillos. Salvo excepciones, lo único que precisan para poder pasártelos es tiempo.

¿Que si te matan tienes que empezar el nivel desde el principio?

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá un pack de Ardistel para la DS de Bart o Lisa Simpson, a elegir. EDGE se reserva el derecho de resumir las cartas. La carta ganadora de este mes, premiada con un volante Speed Racer de Fernando Alonso para PS2 la ha enviado **Ricardo Rodríguez.**



Nace una revista especializada en Nintendo



Globus Comunicación acaba de lanzar la edición española de la revista N-GAMER, editada por Future Publishing en Gran Bretaña y que es una referencia para los jugadores de consolas Nintendo más exigentes. N-GAMER consolida el catálogo de publicaciones de videojuegos de Globus Comunicación iniciado el pasado año con el lanzamiento en España de EDGE.

N-GAMER es la primera revista independiente del mercado español dedicada en exclusiva al entorno Nintendo. Esta independencia del fabricante permite a N-GAMER una evaluación más equilibrada de las novedades y una respuesta más completa a las necesidades e inquietudes de sus diferentes tipos de usuarios, incluidos los adultos.

El objetivo editorial de N-GAMER es atender de manera rigurosa y amena a la comunidad creciente de jugadores Nintendo teniendo en cuenta la evolución y diversidad de su perfil, así como el nuevo alcance y contenido de los juegos. N-GAMER será mensual y estará dirigida por Aitor Urraca.

Con una tirada de 110.000 ejemplares y 2,90 € de precio de portada, el nº 1 de N-GAMER está ya a la venta con un libro de trucos y cientos de juegos de regalo.

Claro. No digo que en algunos juegos no pueda ser un estorbo, pero en general considero que es lo más normal del mundo. Lo que no me parece lógico es que puedas guardar en cada instante. ¿Qué gracia tiene eso? ¿Dónde ha quedado el afan de superación? Antes podías estar atascado en un juego durante días y no lo dejabas de lado. Aunque las rabietas cuando te mataban una y otra vez eran de órdago, cuando conseguías superarla la satisfacción era enorme. Ahora parece que si el juego es difícil o te toca repetir varias veces una fase, no merece la pena.

Es posible que antes nos influenciará la poca cantidad de títulos que nos podíamos permitir al año. Los chavales de antes con 3 juegos al año estábamos más que contentos. Nos tocaba exprimir cada juego al máximo, mientras que ahora, entre que la oferta es muchísimo mayor y que hay series muy baratas —aunque la gente se queje del precio de los videojuegos antes eran mucho más caros en proporción—, los chavales tienen una media de juegos al año muy superior. Y eso, quizá, hace que tengan que digerir los juegos a toda prisa para pasar al siguiente.

Sea como sea prefiero que los juegos supongan un reto y no un simple paseo donde poder guardar la partida cada dos por tres y cuando queramos.

Ibon Iñiguez

F

Tema: El cambiante rostro del juego arcade

Estaría bien si los fabricantes proporcionaran ceniceros para los fumadores cuando juegan, pero se han convertido en algo del pasado desde la entrada en vigor de la prohibición de fumar en lugares públicos. ¿O están exentos los juegos arcade porque el gobierno no quiere enemistarse con los jovenzuelos jugones?
Chilly Willy

A mí antes me gustaban las cabinas arcade sin cenicero pero con una serie de quemaduras sobre los botones P1 y P2 Start en los que la gente apagaba sus cigarrillos.
Freethinker

Lo que molaba de verdad era como poníamos todos nuestras monedas en la ranura del soporte de la máquina para marcar nuestro sitio en la cola de *Street Fighter*.
Glitzerstrahl

No, lo que molaba era cuando esperabas a que el tío del quiosco se fuera a mear mientras estabas jugando con monedas de cinco duros. Podías trucar el sistema y tangar monedas sin tenerle encima ni hacer saltar la alarma. Qué tiempos tan divertidos.
ScotsWahey

No hay nada más irritante que una máquina sin superficies planas en las que poder apoyar una cervecita. Todas las máquinas de bar deberían incorporar soportes para las cañas.
bombfrog

Estoy seguro de que están diseñadas así precisamente para que no pongas bebidas en ellas, ya que cerveza y electrónica son malos compañeros.
ubermod

La parte superior de la PS3 es curva para que nadie esnife cocaína sobre ella. La luz azul de la Wii es para evitar que encuentres una vena mientras juegas a *Red Steel*. Pero es aceptable fumar tabaco en casa.
BlueAsbestos

Relación de los 35 lectores premiados con el juego de móviles *World Championship Pool 3D 07*, sorteados en el número 17 de EDGE:

1. **Alfredo J. Fajardo,** Albacete
2. **Jose Luis Ocaña,** Jaén
3. **Daniel Gutiérrez,** Barcelona
4. **Gonzalo Novoa,** Madrid
5. **Angela Portillo,** Cádiz
6. **Sergio Esparcia,** Valencia
7. **María García,** Cádiz
8. **Leire Chivite,** Guipúzcoa
9. **J. Manuel Rodríguez,** Madrid
10. **J. Antonio Gómez,** Madrid
11. **Ángel de Fez,** Madrid
12. **Alejandro Domingo,** Madrid
13. **Arturo Martínez,** Segovia
14. **Sergio Icardo,** Toledo
15. **Daniel Fernández,** Cuenca
16. **J. Luis Pérez,** Murcia
17. **Luis Espinosa,** Guadalajara
18. **J. Manuel Ruiz,** Madrid
19. **Sergio Mateos,** Barcelona
20. **Jose Manuel Muñoz,** Lérida
21. **Jorge Hernández,** Valencia
22. **Aitor Urrutia,** Vizcaya
23. **Ana Barceló,** Baleares
24. **Pilar Ramos,** Salamanca
25. **Marisa Fernández,** León
26. **Arturo Díaz,** Madrid
27. **Mª José Cuadrado,** Madrid
28. **Sandra Cubero,** Burgos
29. **Laura Menéndez,** Tarragona
30. **Juan García,** Madrid
31. **Manuel Arribas,** Toledo
32. **Ángel Cuesta,** Ávila
33. **Máximo Núñez,** Madrid
34. **Elena Rodríguez,** Barcelona
35. **Julián Mora,** Segovia

La lectora premiada con el teléfono móvil Samsung E570, sorteado en el número 17 de EDGE es **María García Otero,** de Cádiz.

Sigue

Este tipo de planteamientos surgen de la gran variedad de jugadores que hoy día exiten en nuestro país. Esto es muy interesante pero también hace que cada uno quiera adaptar los juegos a su estilo y forma de jugar, unos por complicado y otros por sencillo.

Después de estar más de un año vendiéndonos la moto de que la vibración en el mando era algo de la generación pasada y de que lo que molaba ahora era el SixAxis con detección de movimiento, incluso creo recordar que nos dijeron que era incompatible la vibración con la detección de movimiento. Y ahora resulta que nos dicen que el año que viene sale el DualShock 3, ¡con vibración y detección de movimiento! ¿Es que vuelve a estar de moda la vibración? ¿Han descubierto los señores de Sony alguna clave mágica que haya eliminado la supuesta incompatibilidad de los dos métodos e control? ¿O es que han zanjado el largo litigio que tenían por el DualShock2 y ya puede incorporar la vibración? Sinceramente, suena un poco a tomadura de pelo.
Pedro Moreno

Es cierto que Sony tenía un contencioso con Inmersion por la vibración. Pero lo más importante es que los consumidores saldremos ganando con esta aportación.



Tema: Apuestas + asesinato = Kwari

¿Funcionará? A mí todo me suena decididamente arriesgado, pero, en todo caso, es preferible a las peleas de gallos. Supongo.
tin robot

Se está convirtiendo en muy, muy adictivo. El elemento dinero es mucho más abstracto, y deduzco por el artículo de EDGE que existe un flujo constante. Más que otros juegos de apuestas online tradicionales. Podrías perder la pista a tus ganancias o tus pérdidas con rapidez.
Time on my hands

La web Kwari se gana las acusaciones más ridículas de los últimos tiempos. No es un logro tan grande como si hubiera sucedido en los 90, pero aún así es una hazaña respetable.
AJ-D

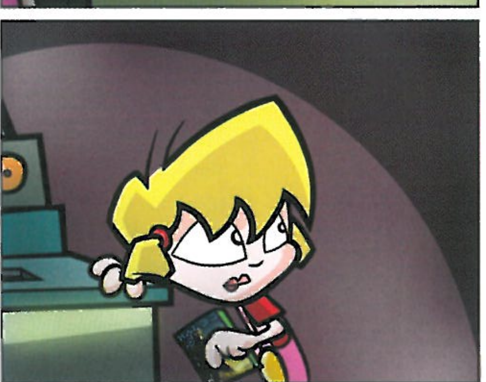
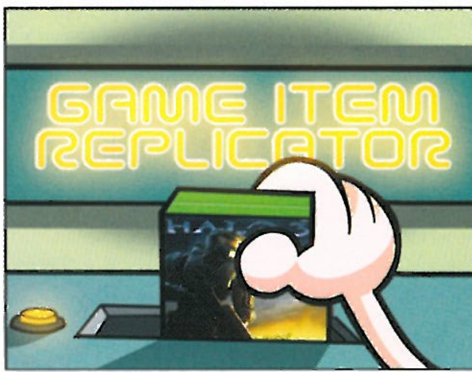
Vuelve Blade 94.6

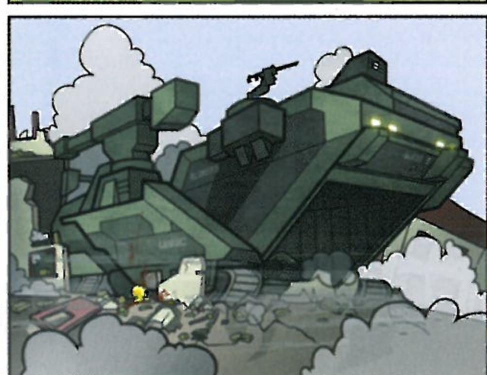
Ya ha comenzado la tercera temporada de Blade 94.6, el programa de videojuegos de Ràdio Sabadell. José de la Fuente, Rubén Mercado, Gemma Abasolo y Tomás Pardo ofrecen análisis, entrevistas, concursos y noticias. Blade 94.6 se emite los sábados a las cuatro de la tarde en Ràdio Sabadell 94.6 y a través de la radio online de www.radiosabadell.fm. A partir de los lunes a mediodía estará el MP3 del último programa en www.canalocio.es y en http://blade.radiosabadell.fm

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid







El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Próximo número

Edge 20
The Orange Box, Folklore, Ratchet & Clank: Future, Age of Conan y mucho más...